

T 27
444

J. 27
444

27.

НЕ КС ПЕРОВАТЬ

444.

ИГРОКЪ НА ВСѢ РУКИ.



ПРАКТИЧЕСКІЕ УРОКИ



ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ

И

НЕПРОИГРЫВАТЬСЯ.

ОПЫТНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ И НАСТАВНИКЪ

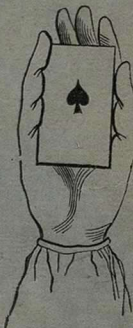
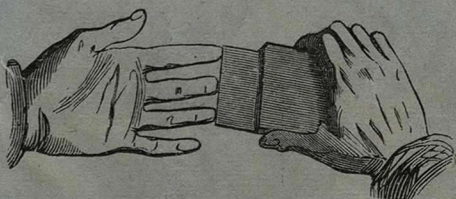
ВО ВСѢХЪ, КАКЪ НОВѢЙШИХЪ, ТАКЪ И ПРЕЖНИХЪ КАРТОЧНЫХЪ
ИГРАХЪ: ОБЩЕСТВЕННЫХЪ, КОММЕРЧЕСКИХЪ, СЕМЕЙНЫХЪ, НА-
РОДНЫХЪ, ОДИНОЧНЫХЪ (ПАСЬЯНСЫ) И ДРУГИХЪ.

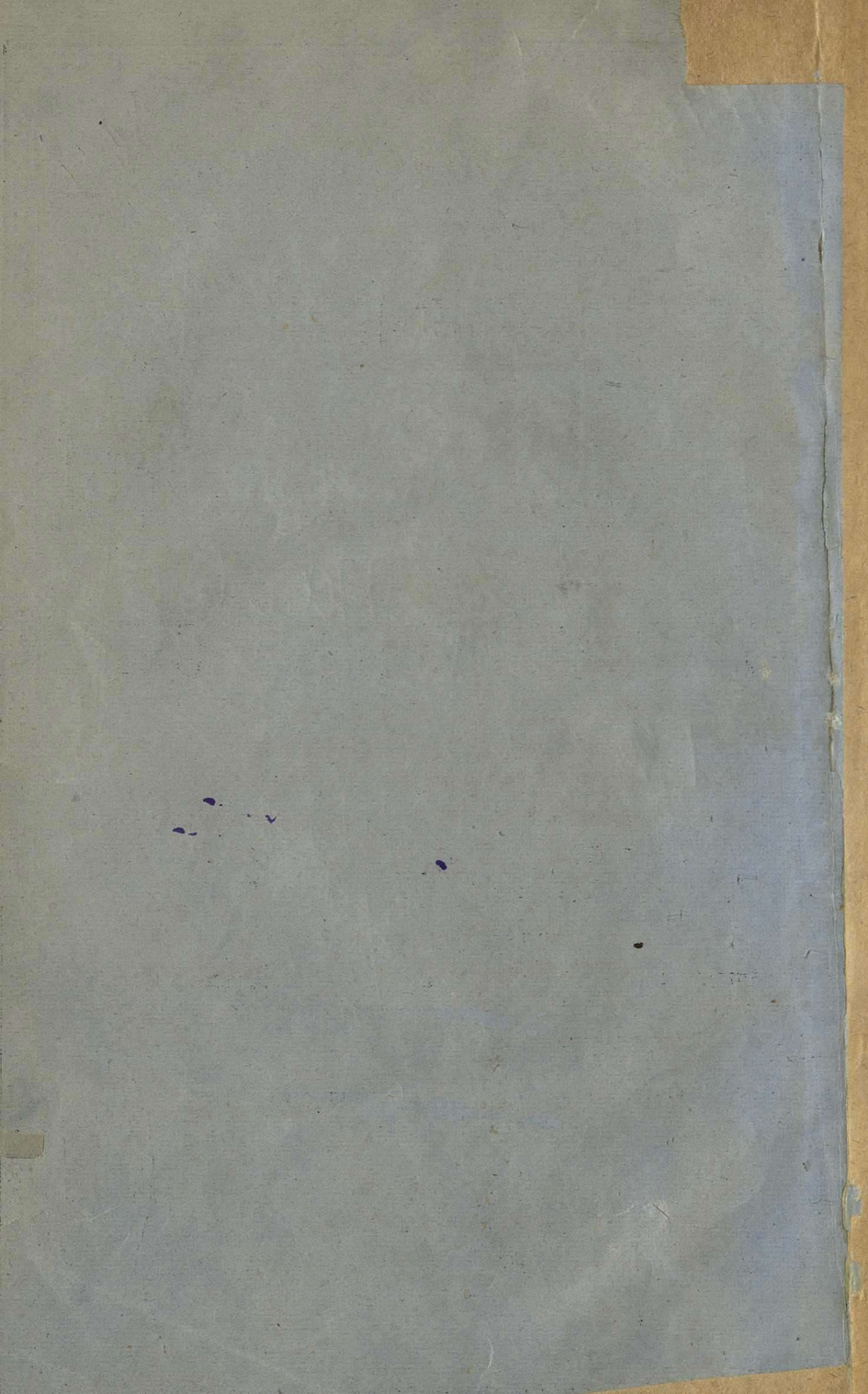
СЪ ПРИСОВОКУПЛЕНІЕМЪ:

Описанія всѣхъ шулерскихъ плутней и обмановъ. II. Правилъ и совѣтовъ
трагующимъ въ карты. III. Теорія вѣроятностей игры и выигрышей.
IV. Таблицы самыхъ счастливыхъ дней для игры.

Составилъ членъ Петербургскаго игорнаго дома

ЖАНЪ-ТЕНАЖЪ.





ИГРОКЪ НА ВСѢ РУКИ.





2011095521

810-80
254-5

ИГРОКЪ НА ВСѢ РУКИ.

ПРАКТИЧЕСКІЕ УРОКИ

ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ

И

НЕПРОИГРЫВАТЬСЯ. $\frac{3}{8} 37 40$

ОПЫТНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ и НАСТАВНИКЪ

ВО ВСѢХЪ, КАКЪ, НОВѢЙШИХЪ, ТАКЪ и ПРЕЖНИХЪ КАРТОЧНЫХЪ
ИГРАХЪ: ОБЩЕСТВЕННЫХЪ, КОММЕРЧЕСКИХЪ, СЕМЕЙНЫХЪ, НА-
РОДНЫХЪ, ОДИНОЧНЫХЪ (ПАСЬЯНСЫ) и ДРУГИХЪ.

СЪ ПРИСОВОКУПЛЕНІЕМЪ:

I. Описанія всѣхъ шулерскихъ плутней и обмановъ. II. Правиль и
совѣтовъ играющимъ въ карты. III. Теоріи вѣроятностей игры и вы-
игрышей. IV. Таблицы самыхъ счастливыхъ дней для игры.

Составилъ членъ Парижскаго игорнаго дома Жанъ-Тенажъ.

Съ политипажными рисунками въ текетѣ.

МОСКВА.

Типографія Ф. Іогансонъ, Покровка, Лялинъ пер., д. Пряхнова.

1884.

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

НА ЗАКОННОЕ ЗАКОН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

ПРОСЬБА

ПРОСЬБА НА ВСЕ РАЯН

1884

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Первоначальные народы въ играхъ и упражненіяхъ всякаго рода искали только простаго и полезнаго препровожденія времени. Потомъ, когда сталъ развиваться человѣческій умъ, то въ играхъ считали нужнымъ требовать отъ исполнителей физической ловкости и нравственнаго превосходства. Вслѣдствіе этого и появились тѣ игры, въ которыхъ главную роль играла способность или разчетъ, т. е. *выигрышъ или проигрышъ*.

„Четъ“ или „нечетъ“ и „кости“ съ самыхъ древнихъ временъ принадлежать къ азартнымъ играмъ. „Шахматы“ же служатъ представителемъ игръ съ разчетомъ, а „триктракъ“ играмъ коммерческимъ.

Во всѣ времена и у всѣхъ народовъ, страсть къ игрѣ, выражалась всегда запальчивостію и увлеченіемъ. Гунны играли на свою жизнь и при проигрышѣ умерщвляли себя. Индейцы, не смотря на строгость законовъ, проигрывали своихъ женъ. Англичане ставили на карту своихъ любовницъ противъ скаковыхъ лошадей. Жители Цейлона до такой степени увлекались игрой, что въ азартѣ, ставили за неимѣніемъ вещественныхъ предметовъ, нѣкоторые члены своего тѣла. Римляне предава-

лись игрѣ съ особенной страстностію: Неронъ, на одинъ ударъ костей ставилъ по 400,000 сестерцій; Клавдій, игралъ даже во время верховой ѣзды; во времена Ювенала, чиновники являлись въ присутственныя мѣста съ денежными шкатулками и занимались вмѣсто дѣлъ игрою. Горацій въ своихъ сатирахъ рассказываетъ объ одномъ старикѣ, Волаверіѣ, который такъ любилъ игру, что даже, будучи разбитъ параличемъ, платилъ большія деньги бросавшимъ за него кости.

Тацитъ говоритъ, что Германцы до такой степени предавались игрѣ, что проигрывали свою свободу и жизнь. Въ Неаполѣ, даже въ настоящее время можно встрѣтить лодочниковъ, которые готовы поставить на ставку противъ извѣстной суммы денегъ свою свободу на нѣсколько мѣсяцевъ или лѣтъ. Законами Небесной имперіи запрещается игра, что однако не мѣшаетъ Китайцамъ, всѣхъ сословій, ставить на карту свое имущество, женъ и дѣтей.

Въ эпоху крестовыхъ походовъ страсть къ игрѣ внесла даже безпорядки во французское войско. Генрихъ XV, Марія Медичи, Герцогъ Гизъ, Жуанвиль, страшно предавались игрѣ; самъ король поощрялъ увеличивать ставки, что повело къ шулерству. Кардиналъ Мазарини, собственнымъ примѣромъ ввелъ игру, запрещенную Людовикомъ XIII; онъ самъ даже изобрѣлъ игру *hoc*. Въ провинціяхъ Бургундіи, Лангедонѣ и Бретани, велась адская игра. Военныя и должностныя лица ставили на карту имущество и честь. Слуга проиг-

VII

рывалъ деньги своего господина; сынъ, деньги отца; отецъ проигрывалъ родовое имѣніе своей семьи.

Во время директоріи шли безумныя ставки. Съ 1789 года, игры, изгнанныя изъ частныхъ домовъ, пріютились въ тайныхъ притонахъ. Нѣкто Азонъ, которому приписываютъ изобрѣтеніе игры *тридцать одинъ*, первый привлекъ въ свой притонъ жаждущихъ испробовать счастье; полицейскимъ надзоромъ въ такихъ притонахъ, служили такъ называемыя *собаки* (изъ отставныхъ солдатъ), получавшихъ жалованье отъ содержателей притоновъ. Обязанности ихъ состояли въ томъ, чтобъ вызывать на дуэль и умерщвлять тѣхъ несчастныхъ игроковъ, которые жаловались, что ихъ обобрали.

Въ 1791-мъ году, братья Перрэнъ (Perrin) изъ Ліона, открыли въ Пале-Роялѣ, публичный игорный домъ. Подъ ихъ вѣденіемъ открылись *рулетки* на публичныхъ балахъ и, даже въ театрахъ. Братья Перрэнъ, наживъ громадное состояніе, ликвидировали свои дѣла. Въ 1817 году, когда истекъ срокъ контракта ихъ пріемника, городъ Парижъ пріобрѣлъ этотъ игорный домъ, за сумму въ 6-ть милліоновъ. Бурю, Беназе, были послѣдними, которые нажили громадное богатство отъ содержанія игорныхъ притоновъ. Законъ, изданный по предложенію Ларошфуко, уничтожилъ публичную игру 1 января 1838 года.

Послѣ этого страсть къ игрѣ хоть и утихла но не совсѣмъ, она приняла другой видъ; образовала „биржевую игру“.

Страсть къ легкой наживѣ, возбужденная проигрышемъ, заставляетъ желать возвратить проигранное и ведетъ къ плутовству. Обманутые дѣлаются сами плутами и становятся извѣстными подъ именемъ шулеровъ.

Наша книга указываетъ, при помощи цифръ и нетрудныхъ вычисленій, всѣ благопріятныя и неблагопріятныя шансы картежныхъ игръ. Играющіе могутъ увидѣть, чѣмъ они рискуютъ, не начиная еще играть.

Каждый играющій, ознакомившись съ нашей методой веденія игры и ея тонкостями, всегда можетъ избѣжать плутней и обмановъ, которые такъ присущи картамъ.

Правила, ходы, развитіе игры, благопріятные моменты, сообщены намъ извѣстными и замѣчательными игроками, какъ напримѣръ знаменитый *Deschappelles*, пользующійся чуть не европейскою извѣстностію; *Paul Hennequin*, усовершенствовавшій правила и ходы многихъ карточныхъ игръ; Р. Гуденъ и многіе другіе авторитеты коммерческихъ игръ.

Мы вполне увѣрены, что нашъ трудъ принесетъ своего рода пользу, какъ начинающимъ только играть, такъ и давно уже начавшимъ.

ОГЛАВЛЕНІЕ.

	Стран.
Игральныя карты и ихъ употребленіе	1
Шулера и ихъ плутни	5
Совѣтъ играющимъ въ карты	9
Телеграммы во время игры	10
Фальшивая съемка	—
Le sant de coupe	11
Le passe—coupe	12
Lejambage	13
Широкая карта	—
Мостъ	14
Передержка	—
Кража	15
Подлогъ	16
Подмѣнъ картъ	—
Фальшивая тасовка	17
Тасовка по частямъ	—
Вѣтеръ	—
Ласточкинъ хвостъ	—
Поддѣльныя карты	19
Теорія вѣроятностей игры	24
Игра Винтъ	36
Счетъ	55
Техническія выраженія употреб- ляемыя при игрѣ въ винтъ	58
Банкара	59
Ходъ игры	61
Безицъ	63
Наставленія	65
Безицъ втроемъ	66
Безицъ вчетверомъ	67
Безицъ безъ вскрышки—безко- зырный	—
Бостонъ	69
Правила игры	—
Тарифъ платежей	75
Прикупъ младшей масти купленный и выигранный	—

	Стран.
Прикупъ старшей масти купленный и выигранный	75
Выигранныя самостоятель- ная игра въ младшей ма- сти оплачиваемая вдвое	—
Выигранныя самостоятель- ная игра въ старшей ма- сти оплачивается, какъ за двойную партію	76
Прикупъ купленный въ стар- шей масти и выигран- ный	—
Прикупъ купленный въ старшей масти и проиг- ранный	—
Проигранныя самостоятель- ная игра въ младшей масти	—
Проигранныя самостоятель- ная игра въ большую масть	—
Прикупъ младшей масти не купленный и выигранный	77
Прикупъ старшей масти не купленный и выигранный	—
Прикупъ младшей масти не купленный и проигран- ный	—
Прикупъ большой масти купленный и проигран- ный	—
Прикупъ младшей масти купленный и выигран- ный	78
Прикупъ большой масти купленный и выигранный	—
Фонтенблоскій бостонъ	—
Вистъ	81
Вистъ въ десять позновъ	—
О сдачѣ	83

	Стран.		Стран.
Объ очереди играть	84	Мистигри	149
О ренонсѣ	85	Памфилъ	150
О познѣ восьми	86	Шутиха	—
О зрителяхъ	—	Лентурлю (Желтый карликъ)	151
Общія основанія	—	Рамсѣ	156
Вистъ въ пять позновъ	90	Правила игры	—
Вистъ съ двойными взятками	—	Ренонсы и не правильная игра	
Вистъ съ однимъ или съ двумя		въ рамсѣ	159
болванами	91	Стуколда	162
Вистъ въ двоемъ (Humbug)	—	Семерикъ	165
Прусскій вистъ	92	Марьяжъ (женитьба)	168
Вистъ съ особенною мастью	—	Имперіалъ	172
Анфилада	—	Правила игры	—
Шансы игры	—	Трынча—русскій марьяжъ	180
Выраженія употребляемыя въ		Винигретъ	183
вистѣ	94	Вульотъ	187
Преферансѣ	97	Общія правила	—
Преферансѣ въ двоемъ—съ бол-		Извлеченіе изъ правилъ	192
ваномъ	—	Вульотъ съ договоромъ	194
Преферансѣ втроемъ	98	Вульотъ съ обязательнымъ карре	—
Преферансѣ въ четверомъ	—	Вульотъ втроемъ	—
Преферансѣ въ пятеромъ	99	Вульотъ съ бреланъ-мистигри	—
Правила игры	100	Вульотъ Сентъ-Джемсѣ	—
Ренонсы	103	Вульотъ безъ брелана	—
Безкозырный преферансѣ	105	Старый вульотъ	195
Преферансѣ съ поддавками	106	Выраженія, чаще всего употреб-	
Большой мизеръ	—	ляющіеся въ вульотѣ	196
Правила на покунку къ мизе-		Криббеджъ	198
рамъ	107	Криббеджъ въ пять картъ	199
Малый мизеръ	109	Экарте	205
Малый увертъ	—	Правила игры	—
Большой увертъ	—	Правила для игры въ экарте	212
Игры въ преферансѣ на 7, 8, 9		Шансы игры	216
и 10-ть	110	Флорентинъ	217
Передаточный и пригласитель-		Лоттерея	220
ный вистъ въ преферансѣ	—	Коммерческая лоттерея	221
Преферансѣ съ табелькой и съ		Фараонъ	222
курочкой	111	Шансы игры	224
Таблица отношеній выигрыша		Реверси	225
къ проигрышу	112	Правила игры	231
Ералашъ	115	Тринадцатъ	233
Терминологія въ игрѣ Ералашъ	123	Шансы игры	234
Пикетъ	125	Тридцатъ одно	235
Общее понятіе о пикетѣ	126	Двадцатъ одно	237
Какъ нужно играть въ пикетъ	130	Грантъ-Пасьянсы	239
Расчеты для правильного сно-		Пасьянсъ съ угаданной картой	—
са	134	Пасьянсъ усовершенствованный	241
Общія шансы	135	Двое на одного	242
Пикетъ воровской (volent)	136	Покрышка	243
Пикетъ съ записью	137	Вѣнскій пасьянсъ	—
Пикетъ Нормандскій	141	Старый другъ	244
Термины въ пикетѣ	142	Пасьянсъ слѣпой	245
Мухеа	145	Эгонстъ	246
Правила игры	—	Пасьянсъ бабункини	—

XI

	<i>Стран.</i>		<i>Стран.</i>
Дядюшкинъ пасьянсъ	247	Безначальный	286
Пасьянсъ—первая лучшая.	249	Въ поддавки	288
Трефовидный	250	Свои козыри	289
Дрезденскій пасьянсъ	251	Игра въ навалку	291
Пасьянсъ пирамида	252	Короли	294
Пикетный пасьянсъ	253	Торговля	296
Пасьянсъ четырехъ товарищей.	254	Слетися или Московка	298
Пасьянсъ парадъ	255	Правила розыгрыша	299
Пасьянсъ Бредуля	257	Цыганца	301
Пасьянсъ старый домоѣдъ	259	Горка	302
Пасьянсъ звѣзда	262	Поддавки	306
Пасьянсъ вѣтеръ	263	Мельники	307
Новый домоѣдъ	264	Цыганка	310
Пасьянсъ классическій	266	Дурачки	312
Пасьянсъ—симпатія	269	Англійскіе дурачки	315
Пасьянсъ дѣдушки	270	Семь листовъ или носки	316
Пасьянсъ дамскій	271	Фофоны	318
Пряжка	273	Три листика	319
Знамя	275	Звѣзды	320
Гвѣздо	277	Чухны	321
Краковскій	278	Ерошки	322
Халдейскій	280	Свиньи	323
Пасьянсъ Кумушекъ	283	Бабочка	324
Тринадцать кучекъ	285	Дамба	325
Тузы въ тройной рамкѣ	286	Козлы	—

Игральныя карты и ихъ употребленіе.

Происхожденіе картъ относится къ далекому, темному прош-
лому. Употребленіе ихъ было извѣстно въ Китаѣ за тысячу
лѣтъ до Рождества Христова. Ихъ гравировали на деревѣ и
печатали самымъ простымъ способомъ. Да и въ настоящее
время дѣлаютъ ихъ не особенно хорошо и красиво, за исклю-
ченіемъ новыхъ парижскихъ картъ, которыя къ сожалѣнію
не вездѣ приняты.

Во Франціи играли въ карты, по крайней мѣрѣ, съ начала
XIII-го столѣтія, потому что одно предписаніе св. Людовика,
отмѣченное въ Парижѣ въ декабрѣ 1254 г. запрещаетъ иг-
рать въ карты, подъ страхомъ быть битымъ кнутомъ. Но
это предписаніе, благодаря своей строгости осталось безъ
послѣдствій, потому что эдиктъ Карла IV отъ 1369 г.,
снова воспрещаетъ многія игры и между прочимъ игру въ
карты.

Въ Германіи фабриканты картъ и торговцы ими, уже въ
1260 году образовали корпорацію. Карты, которыя употреб-
лялись въ Европѣ, стоили страшно дорого, такъ какъ лито-
графскаго печатанія картъ въ то время еще не было; онѣ
рисовались отъ руки и то не вездѣ.

Употреблявшіяся во Франціи карты привозились изъ Италіи.
Это доказывается указомъ счетной камеры отъ 1390 года,
признающимъ сдѣланный въ Италіи расходъ на покупку картъ
для увеселенія короля.

Извѣстно, что карты, которыя мы теперь употребляемъ, были изобрѣтены въ 1391 году, живописцемъ Жакъ Гренгон-нефомъ, съ цѣлію развлекать сумасшедшаго короля Карла VI. въ надеждѣ что подобное развлеченіе произведетъ благопріятное дѣйствіе на болѣзнь короля. Карты въ то время имѣли въ длину 22 сантиметра, что дѣлало ихъ крайне неудобными для употребленія.

Въ то время игральнымъ картамъ хотѣли придать извѣстную роль въ дѣлахъ общественныхъ. Это попробовали сдѣлать два іезуита, на томъ основаніи, что онѣ будто-бы символически выражаютъ наставленія объ управленіи государствомъ и рѣшеніемъ войны и міра.

Предложеніе свое они поддерживали слѣдующими выводами.

Тузы. По-латыни *As*—название одной монеты. Въ пикетѣ тузы имѣютъ преимущество даже надъ королями, чтобъ показать, что деньги суть рычагъ управленія, въ особенности во время войны, и если у короля ихъ недостаточно, то власть его призрачна.

Трефы. (Trefle), луговая трава во Франціи, напоминаетъ, что искусный полководецъ не долженъ располагать свою армію въ странѣ, гдѣ она можетъ нуждаться въ фуражѣ.

Пики. (Piques) и *Бубны.* (Carreaux) напоминаютъ что арсеналы всегда должны быть хорошо снабжены. Всѣ знаютъ оружіе подъ названіемъ пика; что-же касается до *carreaux*, то такъ назывались тяжелыя стрѣлы съ четырехъ-угольнымъ желѣзнымъ наконечникомъ, которыя метались изъ арбалета.

Черви. (Coeurs) изображаютъ мужество начальниковъ и солдатъ: Александръ, Цезарь и Карлъ Великій стоятъ во главѣ четырехъ кадрилей, и изображаютъ, что, какъ бы многочисленны и храбры ни были войска, но они нуждаются въ предводителяхъ осторожныхъ, храбрыхъ и испытанныхъ. Жизнь этихъ предводителей драгоцѣнна; нужно стараться, чтобъ они не попали въ плѣнъ; отсюда въ пикетѣ,

когда приходится выдерживать сильную атаку, вся суть состоитъ въ томъ, чтобъ дать королю защитниковъ.

Анаграмма. *Argine*, имя трефовой дамы. — *Regina*, — это Марія Анжуйская, жена Карла VI. *Rochel*, — дама бубень, — Агнеса Сорель. *Pallas*, дама пикъ, это есть Иоанна Д'Аркъ, дѣвственница Орлеанская и *Judith*, дама червей, — Изабелла Баварская.

Имена четырехъ валетовъ — *Ogier*, пиковый валетъ и *Hanneclot* трефовый, — суть имена двухъ богатырей Карла Великаго. *Sahire*, червонный валетъ и *Hector*, бубновый, — два знаменитыхъ полководца, царствованія Карла VII. Эти четыре валета изображаютъ собой старинное дворянство; десятки, девятки, и т. д. изображаютъ собой войска и народъ.

Есть три сорта карточныхъ игръ (колодъ). 1. (*Se jeu complet*) полная игра, состоящая изъ пятидесяти двухъ картъ; 2. (*Le jeu ahombre*), состоящая изъ сорока картъ, потому что изъ нея выброшены осмерки, девятки и десятки. 3. (*Le jeu de piquet*) игра пикетная, въ которой тридцать двѣ карты, т. е. недостаетъ противъ полной игры двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ.

Пятьдесятъ двѣ карты, изъ которыхъ состоитъ полная игра, раздѣляется на двадцать шесть красныхъ и двадцать шесть черныхъ. Красныя раздѣляются на бубны и черви, а черныя — на трефы и пики. Эти четыре подраздѣленія, называются *цвѣтами* (мастью). Каждая масть содержитъ тринадцать слѣдующихъ картъ: король, дама, валетъ, тузъ, десятка, девятка, восьмерка, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и двойка.

Короли и дамы въ коронахъ снабжены различными атрибутами, смотря по своей масти; валеты вооружены, а на остальныхъ картахъ столько очковъ той масти, къ которой онѣ принадлежатъ, сколько поэновъ онѣ изображаютъ въ игрѣ. Это правило не относится впрочемъ къ тузу, значеніе котораго въ игрѣ измѣнчиво.

Какова-бы ни была игра, въ которую хотять играть, существуютъ извѣстные правила, которыя должно наблюдать и которыя мы здѣсь изложимъ.

Сдача (Bégareu), такъ называется право раздавать карты игрокамъ; *сдача* производится по жребію. Есть два способа опредѣлить жребій. Каждый игрокъ снимаетъ колоду, и тотъ который *подрежетъ* (coupe) подъ самую старшую карту, имѣетъ право сдавать. Или каждому изъ игроковъ дается на вскрышку по картѣ, и старшая сдаетъ. Игрокъ, которому поручено сдавать карты и котораго называютъ сдатчикомъ, сперва просматриваетъ всѣ ли онѣ въ колодѣ. Потомъ онъ старательно ихъ смѣшиваетъ, позволяя себѣ видѣть только ихъ крапъ, отдаетъ опять своему сосѣду съ лѣвой стороны, который дѣлитъ колоду на двѣ части: та, которая была внизу, должна быть положена на верхъ. Потомъ карты раздаются каждому. Нужно держать карты такимъ образомъ, чтобы во время сдачи ихъ нельзя было видѣть. Когда случайно, одна изъ нихъ перевернется, то игроки должны опредѣлить, начать-ли сдачу снова, или карта должна быть положена подъ талонъ.

Талономъ, называются карты, остающіяся послѣ сдачи. Необходимо подобрать свои карты по степени ихъ достоинства и по масти; неисполненіе этой предосторожности влечетъ за собой важныя ошибки.

Передъ собой кладутъ взятки, которыя позволяется смотрѣть, чтобъ знать, какія карты уже вышли. Но правомъ этимъ не нужно злоупотреблять и въ особенности не заставлять ждать своихъ партнеровъ.

Крайне безчестно и невѣжливо заглядывать въ карты своего сосѣда, если бы даже послѣдній ставилъ васъ въ невозможность ихъ не видѣть, то и въ этомъ случаѣ нужно предупредить его въ этомъ.

Тѣмъ, которые держатъ пари за кого-нибудь, позволено смотрѣть въ карты своего сторонника. Они имѣютъ даже

право, до известной степени совѣтовать ему. Но они должны быть очень осторожны на совѣты, и не приставать къ игроку, когда онъ имъ не слѣдуетъ или ихъ не предвидить.

Не должно сердиться и досадовать когда проигрываешь, точно также какъ при выигрышѣ не нужно очень радоваться. Игра должна быть дѣломъ развлечения и удовольствія. Молодые люди должны представить старшимъ выборъ игръ и опредѣленія ставки. Если есть дамы, то совѣтуются сперва съ ними. Не нужно выказывать неудовольствія рѣшеніямъ. Не слѣдуетъ оставлять начатой игры, даже тогда, когда партія кончалась и вы находитесь въ выигрышѣ. Нигдѣ не принято удаляться при выигрышѣ тотъ часъ же, а требуется дать возможность тѣмъ, попытать еще счастья, кто въ проигрышѣ.

Кромѣ того есть много такихъ обыкновеній, на которыя нельзя указать. Чувство приличія, привычка вращаться въ большомъ свѣтѣ и природный тактъ, лучшіе указатели къ которымъ въ этомъ случаѣ можно обратиться за совѣтомъ.

Шулера и ихъ плутни.

Играющимъ въ карты и въ особенности новичкамъ по этой профессіи, знать фізіологію и всѣ плутни шулеровъ, по нашему мнѣнію, точно также необходимо, какъ моряку необходимо знаніе географическихъ картъ.

Шулеровъ, мы раздѣляемъ на три категоріи:

1. Великосвѣтскій шулеръ. Личность принадлежащая къ этому разряду, представляетъ собой изысканнаго, и смѣлаго мужчину. Его походка, манеры, голосъ, все въ пользу его. Онъ не блещетъ своимъ умомъ въ разговорѣ потому, что не желаетъ выдѣляться между другими.

Шулеръ, по натурѣ или по привычкѣ, обладаетъ удивительнымъ соображеніемъ, смѣтливостію и умѣньемъ взвѣши-

вать людей, а потому очень мало обращает вниманія на отношенія своего собесѣдника и устремляетъ всю свою проницательность только на тѣ стороны, которыя могутъ быть для него полезны. Онъ умѣетъ отличать игру каждаго изъ своихъ противниковъ, смотря потому, какое производитъ впечатлѣніе на его партнера сниманіе и сдача картъ.

Великосвѣтскій шулеръ, какъ физиогномистъ, есть лучший и способнѣйшій послѣдователь знаменитаго Лафатера: по экспрессіи лица онъ узнаетъ самыя сокровенныя движенія души. Передъ такой личностію нѣтъ никакой возможности замаскироваться хладнокровіемъ или скрыть внутреннее свое волненіе.

По лицу, онъ производитъ оцѣнку какъ для своихъ продѣлокъ, такъ и для опредѣленія той степени довѣрчивости, какую онъ внушаетъ. Онъ играетъ съ одинаковымъ достоинствомъ во всѣ игры. Лучшія качества ума великосвѣтскаго шулера, это соединеніе глубокихъ знаній съ утонченнымъ мошенничествомъ. Никто лучше его не умѣетъ метать, снимать, производить *sauter la coupe, enlever* и проч. Такія правила въ шулерствѣ имъ доведены до высочайшей степени. Теорія вѣроятностей азартныхъ игръ, описанная Ванъ-Тенакомъ, является для него ни больше ни меньше, какъ начальныя познанія, которыми онъ распоряжается съ чрезвычайнымъ умѣньемъ. Владѣя отличнымъ зрѣніемъ, онъ узнаетъ карты, бывшія у него въ рукахъ два или три раза. Одну онъ узнаетъ по оттѣнку узора, другую по пятну или точкѣ, такъ что самая тщательная фабрикація картъ, не можетъ избѣжать нѣкоторыхъ недостатковъ, и которыми шулеръ непремѣнно воспользуется для своихъ выгодъ. Если же подобныхъ знаковъ не встрѣтится на картахъ, то онъ съумѣетъ во время хода отличить двѣ или три изъ нихъ, и замѣтитъ какое-нибудь мѣсто самой легкой черточкой.

Въ лѣтнее время, великосвѣтскіе шулера уѣзжаютъ на минеральныя воды, гдѣ, благодаря простотѣ и богатству своихъ

жертвъ, они благодушествуютъ и въ удовольствіяхъ купаются какъ „сыръ въ маслѣ“. Но въ концѣ концовъ, большинство великосвѣтскихъ шулеровъ кончаютъ свою жизнь самымъ несчастнымъ образомъ.

2. Шулеръ низшаго разряда. Это такъ сказать кочующій разрядъ шулеровъ, который составляетъ переходную степень между великосвѣтскимъ шулеромъ и плутомъ игорныхъ домовъ. Это многочисленная и распространенная партія, съ незамѣтными отбѣнками среди крайностей общества мошенниковъ.

Шулеръ подобнаго рода, почти никогда не работаетъ одинъ онъ приглашается въ помощь завязатымъ плутамъ, которые по своимъ способностямъ и денежнымъ средствамъ, пользуются уваженіемъ у своихъ однокашниковъ. Исключая товарищей, шулеръ имѣетъ еще помощницъ въ своемъ дѣлѣ, которыя гораздо опаснѣе самихъ шулеровъ, такъ какъ пускаютъ въ ходъ такіе предметы, которыми природа не надѣлила мужчину. Подобныя женщины, большею частію бываютъ красавицы и развратны. Прозвище ихъ—амазонки. Онѣ служатъ приманкой для молодыхъ и богатыхъ людей. Плутни этихъ прелестницъ не могутъ быть анализированы и описаны нами. Какъ птицеловы приманиваютъ невинныхъ птичекъ отраженіемъ стекла, такъ и они, обольщая своими прелестями податливыхъ мужчинъ, дѣлаютъ ихъ своей добычей.

Шулеръ низшаго разряда, не обладаетъ тѣми качествами, какъ великосвѣтскій шулеръ. Нѣтъ въ немъ той эластичности ума, изящныхъ манеръ и даже той практичности и ловкости исполненія, которыя дѣлаютъ мошенничества шулеровъ незамѣтными и неуловимыми. Но за то они обладаютъ другими достоинствами: способностью въ изобрѣтеніи различнаго рода *подходовъ*, и т. п.

Всѣ игры, простыя или составныя, одинаково годны для упражненія безчестной ловкости шулера. Вистъ, штошь, домино, кости и т. д. ему постоянно служатъ орудіемъ для плутовства и обмана.

Многочисленны и разнообразны жертвы шулеровъ. Для нихъ нѣтъ ничего святаго и они готовы обмануть самаго близкаго родственника и задушевнаго пріятеля при первомъ встрѣтившемся случаѣ.

3. Клубные шулера. Мы не ошибемся, если скажемъ, что шулера посѣщающіе клубы средняго сословія, есть ничто иное какъ грубая пародія тѣхъ двухъ видовъ, которые описаны нами выше. Шулера игорныхъ публичныхъ домовъ, относительно своихъ высшихъ собратій, то же, что пѣсенникъ относительно пѣвца. Всѣ они чрезвычайно схожи между собою и представляютъ типы тѣхъ несчастныхъ людей, лѣность и распутство которыхъ довели до того, что въ плутняхъ и мошенничествѣ они находятъ средства къ своему существованію.

Его постоянное пребываніе, трактиръ, погребокъ, въ которыхъ онѣ сходятся, дѣлятся мыслями, соображеніями и затѣмъ рыскаютъ изъ одного клуба въ другой, выискивая себѣ добычу. Шулеръ на первыхъ порахъ, старается проигрывать. Разыгрывая изъ себя человѣка неумѣющаго держать въ рукахъ карты и заискивая партнера своими проигрышами, онъ увеличиваетъ ставку денегъ и подъ конецъ обчистить своего сосѣда какъ *лижку*.

Совѣтъ играющимъ въ карты.

1. Всякій играющій долженъ приступать къ игрѣ хладнокровно, спокойно. Если у играющаго проявится страсть, то тогда всякое благоразуміе, расчетъ и счастье переходятъ на обратную сторону. Страстность въ игрѣ ведетъ къ непремѣнному проигрышу.

2. Благоразуміе требуетъ, чтобы желающій играть, прежде чѣмъ онъ сядетъ за карты, долженъ испытать и замѣтить

свое счастье. Если, по соображеніямъ въ немъ пробудится сомнѣніе въ счастье, то садиться за игру не слѣдуетъ.

3. Счастливый игрокъ, наученный опытомъ, никогда не станетъ соединять своихъ шансовъ съ шансами тѣхъ, которые всегда проигрываютъ. Несчастье прилипчиво! Не нужно класть ставки на то мѣсто, на которое клали тѣ которые проигрывали; всегда слѣдуетъ соединяться съ тѣми, которымъ везетъ выигрывать.

4. Необходимо нужно привыкнуть, чтобы ставить послѣднимъ—этимъ вы избѣжите отъ вліянія опоздавшихъ.

5. Моменты для игры слѣдуетъ выбирать такіе, когда число играющихъ большое; тогда абзуги не будутъ такъ скоры и вы успѣете изучить игру.

6. Никогда не садитесь играть, если вашъ умъ занятъ не картами а чѣмъ-нибудь другимъ. Во время игры обращайтесь вниманіе на ходъ ея и на свои карты.

7. Никогда не объявляйте игры при шансахъ, не достигшихъ самой точной вѣроятности выигрыша.

8. Если вы обманулись въ своихъ предположеніяхъ, или замѣтили неправильность, обманъ со стороны своихъ партнеровъ, то неиграйте до болѣе благопріятной минуты. Нетерпѣніе въ игрѣ, приводитъ всегда къ печальнымъ результатамъ.

9. Не слѣдуетъ играть болѣе двухъ часовъ кряду, потому что въ такой періодъ времени умъ и энергія утомятся. Долженъ быть отдыхъ.

10. Во время игры слѣдуетъ быть хладнокровнымъ, это самое главноеусловіе. Необходимо, самымъ незамѣтнымъ образомъ хоронить въ своей душѣ всѣ движенія, которые выражаютъ радость при выигрышѣ и скуку при проигрышѣ. Счастье не особенно любить, чтобъ радовались тѣмъ благодѣяніямъ, которыми оно васъ даритъ. Горе ожидаетъ тѣхъ, которые пьянѣютъ отъ удачной игры.

Телеграммы во время игры.

Между всѣми знаками, которые ведутся шулерами во время игры, самые употребительные слѣдующіе.

Если помощникъ шулера смотреть: 1) на своего товарища, то это значить—*король*; 2) на игру противника—*дама*; 3) на ставку—*валетъ*; 4) въ противоположную сторону—*тузъ*. Въ одно и тоже время, какъ шулеръ показываетъ родъ картъ, онъ показываетъ масть ихъ слѣдующими знаками: 1) полу-закрытый ротъ—черви; 2) закрытый ротъ—бубны; 3) когда верхняя губа положена на нижнюю—трефы; 4) когда нижняя губа положена на верхнюю—пики.

Такимъ образомъ, когда нужно обозначить даму, валета и туза червей, тогда онъ глядитъ послѣдовательно на игру обыгрываемаго, на ставку и въ противоположную сторону, держа во все время ротъ полураскрытымъ. Изъ этого видно, что телеграммы могутъ быть употребляемы во всѣхъ играхъ, гдѣ только находится публика.

Такимъ образомъ, при помощи подобныхъ условныхъ знаковъ, нѣтъ ничего легче получать ту масть, которая способствуетъ выигрышу.

Завзятые шулера имѣютъ громадное число различныхъ знаковъ для обозначенія своихъ требованій во время игры.

Фальшивая съемка.

Фальшивая съемка составляетъ труднѣйшую часть шулерскаго искусства, поэтому они употребляютъ всѣ средства къ приобрѣтенію той ловкости, съ которою нужно исполнять подобную операцію.

Цѣль и результаты *фальшивой съемки*, легче всего объяснить правильной сдачей картъ.

Въ карточной игрѣ, какъ это обыкновенно бываетъ, сдат-

чить, по окончаніи тасовки картъ, предлагаетъ своему подручному снять колоду.

Вотъ порядокъ правильной съемки вообще: колода кладется сдатчикомъ на сторону подручного съемщика, такимъ образомъ:

Подручный (съемщикъ) снимая часть картъ, кладетъ ее на сторону сдатчика и образуется двѣ кучки № 1 и 2.

Затѣмъ сдатчикъ беретъ кучку подъ № 1-мъ и кладетъ ее на № 2-й, тогда образуется опять одна кучка или цѣлая колода.

Понятно, что при этомъ порядокъ картъ, искусственно или натурально измѣняется.

Рис. 1. Шулеру немало стоитъ труда, сохранить желаемый порядокъ картъ, иначе онъ не можетъ разсчитать на тѣ приспособленія, которыя совершаетъ безъ вѣдома съемщика.

Для выполненія подобнаго рода замысла необходимо, чтобъ обѣ кучки картъ, измѣнившіяся въ своемъ порядкѣ по случаю съемки, приняли въ рукахъ шулера начальное положеніе.

Для этого употребляются разные способы, изъ нихъ главные слѣдующіе.

1. Le sant de coupe.
2. Le passe—coupe.
3. L'enjambage.
4. Мостъ.
5. Широкая карта.

Le sant de coupe.

Непосвященному въ тайны шулерскихъ плутней, представится удивительнымъ, непостижимымъ, чтобы шулеръ могъ перемѣстить незамѣтнымъ образомъ обѣ кучки картъ, передъ

глазами своего подручного. Дѣлается это такъ: шулеръ беретъ № 2, чтобы положить на кучку № 1, какъ изображено на 3 фигурѣ, но вмѣсто того, чтобы уровнять обѣ кучки картъ между собою, онъ кладетъ кучку № 2 на № 1 немножко отодвинувъ назадъ, такъ, чтобы край одной кучки крошечку выдавался впередъ отъ первой. (Рис. 2.)



Рис. 2.

При подобной подготовкѣ, шулеръ владѣя колодой картъ, незамѣтнымъ образомъ, пропускаетъ маленькій палецъ лѣвой руки между кучками картъ и въ благопріятную минуту исполняетъ извѣстный *sauter la coupe*, т. е. незамѣтно кладетъ нижнюю кучку на верхнюю.

Болѣе ловкіе шулера, исполняютъ это еще лучше. Взявши правой рукой кучку № 2 и, кладя ее на кучку № 1, оставляютъ между ними пустое пространство, достаточное для того, чтобъ вложить туда маленькій палецъ лѣвой руки, какъ это изображено на фиг. 3.



Рис. 3-й.

Для съемки картъ, шулеръ выбираетъ самую благопріятную минуту для выполненія этой трудной операціи. Онъ выжидаетъ, не торопится и производитъ эту манипуляцію, сопровождая ее нѣкоторыми жестами и разговорами.

Le passe—coupe.

Хотя большинство шулеровъ остроумны, хитры и смѣтливы; но не всѣ одинаковою владѣютъ способностію при исполненіи карточныхъ фокусовъ и потому прибѣгаютъ къ операціямъ болѣе легкимъ, къ разряду которыхъ мы относимъ *le passe coupe*.

Цѣль этой плутни, та-же какъ и первая, и при ловкомъ выполненіи никогда не можетъ быть открыта или замѣчена играющими. Производится она такъ: лежатъ двѣ кучки картъ и шулеръ, вмѣсто того, чтобы класть кучку № 2 на кучку № 1, не-

замѣтно пропускаетъ внизъ такимъ порядкомъ:

Взявши кучку № 2, онъ помѣщаетъ ее между указательнымъ и среднимъ пальцемъ, и подымая кучку № 1, пропускаетъ подъ нее кучку № 2.

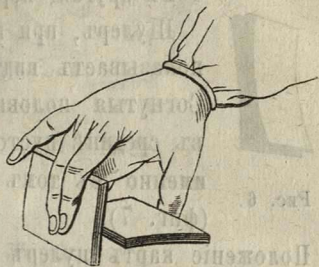


Рис. 5-й.

Л е н ј а м б а г е.

Эта одна изъ самыхъ простыхъ съеомокъ, такъ что даже представляется страннымъ, какъ можно позволить, чтобы ею обманули. Она состоитъ въ томъ, что шулеръ, вмѣсто того, чтобы положить кучку картъ № 2 на кучку № 1, незамѣтно проводитъ ее сверху послѣдней и не останавливаясь кладетъ кучку № 2 въ лѣвую руку, которая у него крошечку выдвинута, и сію же минуту накладываетъ кучку картъ на кучку № 1.

Широкая карта.

Въ колоду картъ, вкладывается одна карта широкая—остальныя всѣ должны быть урѣзаны; выдающіяся стороны этой карты вынуждаютъ снимать непременно съ того мѣста, на которомъ она лежитъ.

Шулеръ, подобравъ карты, пригоняетъ широкую карту къ тому мѣсту, на которомъ оканчивается подборъ и такимъ образомъ вы снимаете всегда въ томъ мѣстѣ, которое нужно шулеру.

М о с т ь.

Эта плутня одна изъ старинныхъ плутней шулеровъ. Если она хорошо выполнена, то мошенничество неуловимо. Суть этой съемки та-же какъ и предыдущія.

Сначала, перегибается одна половина колоды картъ, потомъ другая, перегибами врозь (фиг. 6).



Рис. 6.

Шулеръ, при переносѣ верхней части къ низу, показываетъ видъ, что хочетъ тасовать карты. Согнутыя половины складываются и образуютъ въ срединѣ пустоту, дающую возможность снять именно въ томъ мѣстѣ, которое нужно шулеру (фиг. 7).

Положеніе картъ шулеръ придерживаетъ указательнымъ пальцемъ до самой съемки.



Рис 7-й.

П е р е д е р ж к а.

Передержка состоитъ въ томъ, чтобы первую карту положить на мѣсто второй, а вторую на мѣсто первой. Въ рукахъ ловкаго шулера, такая передержка производится незамѣтно.

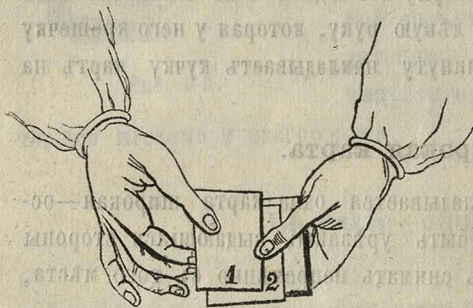


Рис. 8-й.

Шулеръ, имѣющій на мѣреніе передернуть, сдаетъ карты такъ, чтобы вторая карта за первой немного была видна (фиг. 8).

Замѣтивъ, что намѣченная имъ карта идетъ на сторону противника, онъ моментально ее передергиваетъ, т. е. вмѣсто первой карты кладетъ вторую, производя эту операцію

такъ: обѣ карты онъ кладетъ между большимъ и указательнымъ пальцемъ и даетъ имъ противоположное движеніе: вытягиваетъ карту № 2 и подталкиваетъ назадъ карту № 1, какъ изображено на 9-й фигурѣ.

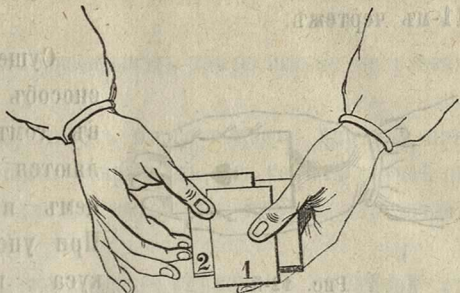


Рис. 9-й.

Эта передержка, ловкими шулерами производится съ быстротою молніи.

Е р а ж а.

Никто не повѣритъ, что шулеръ, въ глазахъ играющаго можетъ незамѣтнымъ образомъ вынуть изъ колоды одну, двѣ или больше карты и также незамѣтно положить ихъ опять на старое мѣсто.



Рис. 10-й.

Дѣлается онъ такъ:

Въ лѣвой рукѣ, шулеръ держитъ похищенныя карты, которыя онъ кладетъ немного наискось на остальные карты и крошечку выдвинувъ къ правой рукѣ, какъ представлено на 10 фигурѣ.



Рис. 11-й.

Правая рука беретъ ихъ и замыкаетъ между основаніемъ большаго пальца и четырьмя остальными суставами пальцевъ.

Карты будутъ въ согнутомъ положеніи, какъ это изображено на 11-мъ чертежѣ.



Рис. 12-й.

какъ изображено на 12 чертежѣ.

Существуетъ еще другой способъ кражи. Онъ состоитъ въ томъ, что карты защемяются слегка между мезинцемъ и большимъ пальцемъ. При употребленіи этого фокуса карты не сгибаются

П о д л о г ъ.

Шулеръ, играетъ ли онъ въ баккара или въ другую какую игру, однажды вынувъ карты колоды, всегда можетъ ихъ ввести опять въ колоду и даже въ томъ порядкѣ, въ какомъ онъ сочтетъ для себя болѣе полезнымъ.

Шулеръ всегда ждетъ удобной минуты, чтобы украденныя карты положить опять въ колоду. Когда колода картъ или часть ея будетъ собрана, тогда онъ опускаетъ спрятанныя у него карты на колоду, прикрывъ заботливо ихъ рукою.

П о д м ѣ н ѣ к а р т ѣ.

Подъ сюртукомъ сзади панталонъ, шулеръ имѣетъ два маленькихъ кармана, въ которыхъ помѣщены подмѣченныя карты, какъ представлено на 13-мъ чертежѣ.

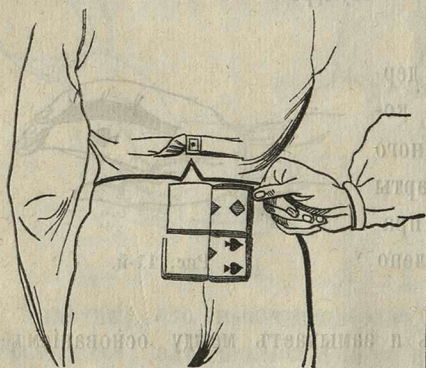


Рис. 13-й.

Подпершись правою рукою въ бокъ, шулеръ прохаживаясь около игорнаго стола, до начала партіи, найдя удобную минуту, подмѣниваетъ карты, спря-

тавъ взятыя со стола въ большой карманъ подъ фалдами сюртука или жакета.

Нѣкоторые, побоятся выкидывать такую штуку на глазахъ своихъ партнеровъ.

Гдѣ приходится подмѣнивать много колодъ картъ и представляется опасность быть открытымъ, въ такомъ случаѣ шулера входятъ въ сдѣлки съ которыми нибудь изъ своихъ товарищей.

Иногда точно такія же карманы дѣлаются на лѣвой сторонѣ жилета. Выждавъ своей очереди, шулеръ, небрежно облакачивается на столъ и незамѣтнымъ образомъ подмѣниваетъ карты.

Есть и другія способы подмѣны картъ, изъ числа которыхъ одинъ называется — *ящикъ въ карманъ*.

Фальшивая тасовка.

Шулеру иногда бываетъ необходимо сохранить данное расположеніе картъ. Въ подобныхъ случаяхъ онъ прибѣгаетъ къ фальшивой тасовкѣ, которая распредѣляется на 4 разряда.

I. Распредѣляющая тасовка.

II. Тасовка по частямъ.

III. Вѣеръ.

V. Ласточкинъ хвостъ.

Первая состоитъ въ томъ, что карты тасуются въ томъ порядкѣ, въ какомъ онѣ нужны шулеру. Допустимъ, что шулеръ, играя въ экарте, въ то время какъ онъ собиралъ карты, ввелъ въ игру четыре карты одинаковой масти, изъ которыхъ ему необходимо составить себѣ три козыря и вскрытую карту.

Для этой цѣли, онъ раздѣляетъ колоду на двѣ равныя части и держитъ въ обѣихъ рукахъ. Пропуская одну половину колоды картъ въ другую, онъ постепенно кладетъ на тѣ четыре карты семь новыхъ, которые вмѣстѣ и составятъ необ-

ходимое количество для сдачи. Затѣмъ онъ предлагаетъ снять, при этомъ поддѣлываетъ сѣмку, и сдавши одинадцать картъ, послѣднія четыре карты составляютъ его три козыря и вскрытую карту.

Тасовка по частямъ.

Она употребляется въ тѣхъ случаяхъ, въ которыхъ только часть картъ. Напримѣръ, шулеръ расположилъ одинадцать картъ такъ, какъ ему нужно, и остается только сохранить расположеніе ихъ. Онъ начинаетъ постепенно переводить эти карты внизъ колоды, и отдѣливъ ихъ мизинцемъ отъ остальной части картъ, тасуетъ только послѣдніе, т. е. двадцать одну карту. Стасовавши карты, онъ снова переноситъ одинадцать картъ наверхъ, которыя и остаются тутъ, при пособіи фальшивой сѣмки.

Вѣеръ.

Такое названіе дано потому, что шулеръ смѣняя тасовку, располагаетъ карты на подобіе вѣера.

Раздѣливъ колоду картъ на двѣ части, шулеръ держитъ ихъ въ обѣихъ рукахъ, заставляя работать въ тоже время всѣ пальцы правой руки: пропуская ту часть картъ, которая у него въ правой рукѣ, подъ ту часть, которая находится въ лѣвой, дѣлая тѣмъ видъ, что онъ ихъ перемѣшиваетъ. Въ дѣйствительности же карты не перемѣшиваются, а находятся въ томъ же положеніи въ какомъ были и до сѣмки.

Ласточкинъ хвостъ.

Рѣдкій шулеръ, который бы не имѣлъ своего собственнаго способа тасовать карты и потому описывать ихъ нѣтъ никакой возможности. Но всѣ они имѣютъ одно, описанное нами, основаніе, только видоизмѣняются.

Шулера, что бы отстранить подозрѣнія, возбуждаемыя тасовкой называемой «вѣеръ», очень часто употребляютъ тасовку, на-

зываемую «ласточкинъ хвостъ». Она состоитъ въ томъ, чтобы раздѣлить карты на двѣ части и впускать одна въ другую. Въмѣсто того, чтобы дѣлать правильную тасовку, шулеръ производитъ ее такъ, что ту часть колоды картъ, которую онъ врѣзалъ въ другую, оставляетъ немного наклоненною, какъ изображено на чертежѣ 14-мъ.

Прикрывъ карты правой рукой, шулеръ начинаетъ слѣдующую операцію: пропустивъ половину колоды № 1 чрезъ № 2, онъ послѣдней описываетъ полукругъ по направленію на право; такимъ поворотомъ она отдѣляется отъ остальной части колоды и является возможность положить ее опять подъ № первый, то есть гдѣ она лежала прежде.

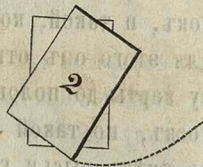
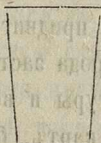


Рис. 14.

Поддѣльные карты.



Клинья или скошенная колода. Шулера ножницами срѣзаютъ края картъ, съ каждой стороны такъ, что въ одномъ концѣ начинаютъ съ миллиметра, въ другомъ концѣ, къ углу, не срѣзаютъ уже ничего.

Чер. 15.

Если одну скошенную карту перевернуть, то она съ одного конца будетъ уже другихъ на два миллиметра, и ее всегда легко узнать, какъ бы не тасовали карты. Положивъ всѣ фигуры въ одинаковомъ направленіи, а остальные въ другомъ, всегда, весьма легко, смотря потому за какой конецъ колоды картъ вы возьметесь, снять подъ фигуры или подъ другую масть.

Многіе картежные игроки, употребляютъ двойное скашивание, т. е. дѣлаютъ края картъ выпуклыми и вогнутыми. Результатъ получается одинъ и тотъ же, какъ и отъ первыхъ. Хорошо скошенные карты трудно различить отъ настоящихъ.

Тьневая колода картъ. Рѣдкая колода картъ что бы не имѣла какихъ нибудь на себѣ знаковъ, то на картѣ едва замѣтное пятнышко, то она отдѣляется отъ другой желтизной и т. п. Такое несовершенство происходитъ отъ плохой фабрикаціи ихъ. Шулеръ изъ подобныхъ недостатковъ всегда извлекаетъ для своей профессіи пользу. Если карты безупречны во всѣхъ отношеніяхъ, то шулеръ придастъ имъ свой оттѣнокъ, и такой, который ему одному будетъ только замѣтенъ. Для этого онъ отглаживаетъ полированной косточкой изнанку карты до половины поперечной ширины и она получаетъ лоскъ, но такой лоскъ, который, чтобы разглядѣть, то нужно имѣть рысьи глаза.

Скользящія карты. Даже невѣроятно, что колода картъ, только что распечатанная, даетъ уже возможность ловкому шулеру различать фигуры одной масти отъ другой. Въ особенности представляетъ много въ подобныхъ случаяхъ та колода картъ, которая находилась въ сыромъ мѣстѣ.

Сдавая карты, шулеръ, крѣпко прижимаетъ большимъ пальцемъ лѣвой руки колоду картъ, для того чтобъ придвигать верхнія карты къ правой рукѣ. Прижатія такого рода заставляютъ простыя карты скользить болѣе чѣмъ фигуры и вотъ по какой причинѣ: чтобы произвести раскраску картъ блестяще, употребляютъ *гумми-арабикъ*; но такъ какъ эта клейкость, легко поддаваясь сырости, очень скоро становится липкою, то фигуры, имѣя болѣе подкраски, и предоставляютъ болѣе липкости. Чтобы сдѣлать этотъ признакъ еще ощутительней, то фигуры намазываютъ легкимъ слоемъ мыла и остальные мелко-истолченной канифолью.

Наколотыя карты. Этотъ способъ, шулера, употребляютъ для обозначенія только самыхъ важныхъ картъ въ игрѣ.

Концомъ тупой иглой шулеръ слегка накалываетъ карту съ лицевой стороны, чтобы получить на противоположной небольшое возвышеніе. Употребляютъ и другія средства: съ одного угла расклеиваютъ карту и накалываютъ изънутри,

потомъ опять склеиваютъ. Такимъ образомъ получается возвышеніе съ наружной стороны, которое въ случаѣ открытія можетъ быть отнесено къ несовершенству матеріала картъ. Дѣлаютъ прокалываніе и къ оборотной сторонѣ, но при этомъ способѣ, возвышеніе совершенно замаскировывается рисункомъ крапа и можетъ быть узнана только осязаніемъ руки.

Мнѣченныя карты. Подобное плутовство совершается почти на глазахъ противника.

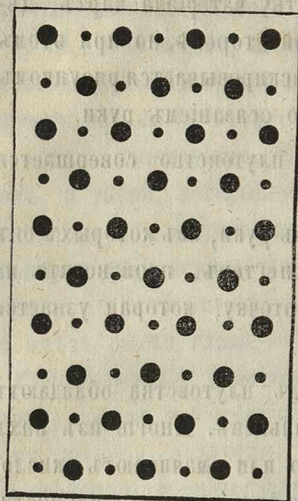
Когда шулеру приходятъ карты въ руки, изъ которыхъ онъ надѣется извлечь пользу, то онъ, ногтемъ, провозводитъ на нихъ у самаго края, тоненькую черточку, которая узнается тонкимъ осязаніемъ руки.

Шулера употребляющіе такой родъ плутовства обладаютъ удивительно тонкимъ осязаніемъ пальцевъ. Многіе изъ нихъ натираютъ концы пальцевъ пемзою или смачиваютъ кислотой, чтобы кожа на пальцахъ имѣла больше чувствительности.

Изогнутыя карты. Подобнаго рода плутовство совершается во время игры. Дѣлаютъ на углахъ съ лѣвой стороны легкую складку или выгибъ, по направленію внутрь. Отъ этого карта получаетъ отгѣнокъ, который глазъ опытнаго шулера тотъ часъ же замѣтитъ.

Краповыя карты. Хорошій, ровный крапъ на картахъ, почти составляетъ рѣдкость. Если хорошенько всмотрѣться въ расположеніе крапа, то вы всегда увидите неправильность; точно также и въ фигурахъ, не всегда одинаково отстоящихъ отъ краевъ карты. Шулера очень ловко пользуются подобными недостатками, и послѣ второй или третьей партіи, они успѣваютъ замѣтить нѣкоторое число картъ; иногда шулера сами фабрикуютъ такого рода карты. Извѣстно, что крапъ состоитъ изъ переплетающихся между собою ромбовъ, которые шулеръ подмѣчаетъ такимъ образомъ: онъ подбираетъ ихъ такъ, чтобъ у тузовъ ромбы, лежащіе по сторонамъ, были цѣльные, у королей срѣзаны на четверть, у дамъ на

половину и у валетовъ на три четверти. Срѣзанные такимъ образомъ *ромбы* у верхнихъ краевъ, означаютъ масти.



Чер. 16-й.

Значковыя карты. Замысловатость этой плутни, неуступаетъ самымъ остроумнымъ сокращеніямъ стенографіи. При помощи одной точки можно обозначить тридцать двѣ карты игры въ пикетъ.

Первая большая точка, считая съ верху, по лѣвой сторонѣ, означаетъ черви, вторая бубны, третья—трефы, четвертая—пики.

Если къ одной изъ этихъ большихъ точекъ, находящейся въ самомъ краѣ картъ, присоединить другую маленькую точку, то это будетъ означать достоинство карты.

Эта точка должна быть въ одномъ изъ положеній, изображенныхъ на 17-мъ чертежѣ.

Когда она стоитъ прямо на верху, то означаетъ туза, если немножко въ право, то короля, еще правѣе — даму, четвертая точка въ этомъ направленіи означаетъ валета, до семерки включительно. Для обозначенія осмерки трефъ, нужно взять третію точку, на фигурѣ семнадцатой и поставить около нее на извѣстномъ мѣстѣ еще маленькую точку.



Рис. 17.

Чтобъ избѣгнуть подобной плутни, подумаетъ читатель, нужно только играть совершенно бѣлыми картами. Но къ несчастію, отвѣтимъ мы, и бѣлыя карты представляютъ возможность для плутовства. При свѣтѣ иногда можно замѣтить на глянцовой спинкѣ у одной изъ картъ, въ которомъ нибудь ея углу, матовую точку. Если вы смотрите на эту карту прямо, то точка совершенно сливается съ бѣлизною кар-

ты, если же станемъ смотрѣть на нее немного съ боку, то въ силу отраженія свѣта. вся карта представляется блестящею, а точка—матовою.

Однѣ дѣленія будутъ представлять величину картъ, другія—масть. Точка должна находиться на пересѣченіи дѣлений. Вотъ основанія этого плутовства.

Дальнѣйшія упражненія восполняютъ остальное.

Въ подробности этой плутни мы входить не станемъ, такъ какъ цѣль нашего труда состоитъ не въ томъ чтобы изучать мошенничество, а въ томъ,

чтобы неопытныхъ игроковъ предохранить отъ плутни.

На взглядъ представляется довольно труднымъ сдѣлать различіе дѣленіямъ къ которымъ принадлежать точки, но при нѣкоторомъ вниманіи, легко можно узнать, что та точка которая поставлена на 18-мъ чертежѣ находится ни на первомъ, ни на второмъ, ни на четвертомъ вертикальномъ дѣленіи, а на третьемъ—и на второмъ горизонтальномъ дѣленіи, слѣдовательно обозначаетъ даму бубенъ.

Перстень шулеровъ. Перстень изображенный на чертежѣ 19-мъ называется *trédan*; пустое пространство внутри его представляетъ резервуаръ для свѣтлыхъ чернилъ.

Жидкость стремится выйти чрезъ отверстие, сдѣланное въ оконечности перстня; но вслѣдствіе тонкости, удерживается въ самомъ отверстіи. Это въ нѣкоторомъ отношеніи перо съ резервуаромъ. Такъ какъ оконечность перстня находится на внутренней сторонѣ руки, то шулеръ въ благоприятную минуту, можетъ намѣтить на нѣкоторыхъ картахъ незамѣтныя точки почти на глазахъ своего противника. Въ особенности шулера употребляютъ этотъ инструментъ при игрѣ въ домино.

Тузъ.
Король.
Дама.
Валетъ.
Десятка.
Девятка.
Осьмерка.
Семерка.

Черви
Бубны
Трефы
Пики

Чер. 18-й.



Чер. 19-й.

Теорія вѣроятностей игры.

1. Первая степень нашихъ познаній, есть предположеніе которое обусловливаетъ *сужденіе*. Вторая степень — *убѣжденіе* — оно обусловливаетъ *надежду*. Наконецъ третья степень *уверенность* или достовѣрность; она обусловливаетъ познаніе.

Если-бы всѣ наши познанія влекли за собой *уверенность*, то наши сужденія обусловливали-бы полное *убѣжденіе* относительно извѣстнаго предмета, и это *убѣжденіе* должно было бы имѣть рѣшительное значеніе для всѣхъ. Но не такъ на самомъ дѣлѣ: большая часть нашихъ познаній есть простыя *вѣроятности*, болѣе или менѣе основательныя болѣе или менѣе близкія къ истинѣ.

2. *Достовѣрность* имѣетъ лишь одну степень, потому что она или есть, или нѣтъ ея; между тѣмъ какъ *вѣроятность* представляетъ собою безконечное число степеней, потому что оно можетъ приближаться или удаляться отъ достовѣрности на столько, на сколько практическое сужденіе основывается на познаніяхъ болѣе или менѣе реальныхъ. Слѣдовательно, *вѣроятность* можетъ *измѣряться*, т. е. къ ней приложимы законы чиселъ.

Это приложеніе и составляетъ предметъ теоріи вѣроятностей. Слѣдовательно, это вычисленіе служитъ для сравненія различныхъ гипотезъ, однѣхъ по отношенію къ будущимъ явленіямъ, другихъ относительно причинъ уже извѣстныхъ явленій.

Вычисленіе вѣроятностей было вызвано нѣкоторыми вопросами относительно азартныхъ игръ. Мы изложимъ самыя элементарныя понятія этого вычисленія.

3. Всякое событіе, которое должно неизбежно совершиться, называется *достовернымъ*.

Если же напротивъ существуютъ причины, которыя могутъ помѣшать его явленію, но вмѣстѣ съ тѣмъ дѣйствіе этихъ причинъ не есть неизбежность, то говорятъ, что событіе *вѣроятно*.

Событіе болѣе или менѣе вѣроятно, смотря потому, насколько превосходитъ число причинъ, препятствующихъ его появленію.

4. *Достоверность* (по 2) выражается единицей.

5. *Вѣроятность* есть отношеніе, числа причинъ благопріятствующихъ бытію, къ числу причинъ всѣхъ возможныхъ. Слѣдовательно, вѣроятность можетъ быть дробью. Напримѣръ, если 3 причины вызываютъ событіе, а 2 ему препятствуютъ, то благопріятная событію вѣроятность выразится дробью $\frac{3}{2+3}$ или $\frac{3}{5}$.

Вѣроятность противоположная выражается дробью $\frac{2}{2+3}$ или $\frac{2}{5}$, въ которой числитель есть число причинъ, препятствующихъ событію, а знаменатель число всѣхъ возможныхъ причинъ.

Такъ что сумма двухъ дробей $\frac{3}{5}$ и $\frac{2}{5}$, изображая собой благопріятныя и неблагопріятныя вѣроятности, равна единицѣ, которая есть символъ достоверности.

6. Все вышесказанное резюмируется въ трехъ слѣдующихъ предложеніяхъ, установленныхъ Кондорса:

а) Если вѣроятность событія превосходитъ $\frac{1}{2}$, то можно полагать, что событіе скорѣе случится, чѣмъ не случится.

б) Чѣмъ болѣе увеличивается вѣроятность, тѣмъ болѣе мотивовъ для вѣрованія.

в) Эти основанія пропорціональны вѣроятности.

7. Шансы выиграть какую-нибудь сумму, при данной вѣро-

ятности, выражаются произведениемъ дроби, изображающей эту вѣроятность на самую сумму.

Напримѣръ, когда изъ пяти шансовъ игрокъ имѣетъ три, чтобы выиграть сто франковъ, надежда его выразится произведениемъ 100 франковъ на дробь $\frac{3}{5}$, что будетъ равняться шестидесяти франкамъ.

8. Такъ какъ *опасность* проиграть есть противоположность надеждѣ выиграть, то она (опасность) выразится произведениемъ рискованной суммы на проигрышъ.

То, что называется *выгода* или *невыгода* (avantage ou desavantage) въ игрѣ, получается изъ комбинаціи надеждъ и опасностей игроковъ.

9. Если выигрышъ какой-нибудь суммы подчиненъ появлению различныхъ отдѣльныхъ случайностей, то величина надежды, или судьба игрока, получается умноженіемъ различныхъ благопріятныхъ обстоятельствъ на стоимость суммы.

Когда надеждѣ выиграть, одно событіе благопріятствуетъ, а другое нѣтъ, то величина надежды выразится произведениемъ благопріятной вѣроятности перваго событія на благопріятную вѣроятность втораго, умноженнымъ на стоимость суммы.

Все сказанное относится къ *простой вѣроятности* какого-нибудь событія.

10. *Вѣроятность сложная* вслѣдствіе совпаденія нѣсколькихъ событій равняется произведенію вѣроятностей простыхъ.

Это правило прилагается къ появленію какого-бы то ни было числа событій.

11. *Задача.* Опредѣлить вѣроятность къ выпаденію грани однимъ очкомъ, бросая два раза обыкновенную кость.

Такъ какъ кость имѣетъ 6-ть граней, то вѣроятность, что грань съ однимъ очкомъ выпадетъ съ перваго удара, равняется $\frac{1}{6}$; слѣдовательно, $\frac{1}{6}$ есть первая часть искомой вѣроятности.

Если грань съ однимъ очкомъ не выпала съ перваго удара,

то она можетъ выпасть со втораго. Но такъ какъ вѣроятность, что она не выпадетъ со втораго удара равняется $\frac{5}{6}$, а вѣроятность (по 9) что она выпадетъ со втораго равняется $\frac{5}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{5}{36}$, что составляетъ вторую часть искомой вѣроятности, то полная вѣроятность равняется $\frac{1}{6} + \frac{5}{36} = \frac{6}{36} + \frac{5}{36}$.

12. Задача II. *Опредѣлить вѣроятность выпаденія грани съ однимъ очкомъ въ три послѣдовательныхъ удара.*

Вѣроятность выпаденія этой грани съ перваго раза равняется $\frac{1}{6}$. Если она не выпала съ перваго, то можетъ выпасть съ двухъ слѣдующихъ. Слѣдовательно, вѣроятность, что она не выпадетъ съ перваго раза равняется $\frac{5}{6}$ а вѣроятность, что она не выпадетъ въ слѣдующихъ двухъ равняется $\frac{5}{6} + \frac{11}{36} = \frac{55}{216}$, что и составляетъ вторую часть искомой вѣроятности. Слѣдовательно эта вѣроятность будетъ $\frac{1}{6} + \frac{55}{216} = \frac{91}{216}$.

Такимъ образомъ, по изложенному способу становится ясно, что вѣроятность выпаденія грани съ однимъ очкомъ съ четырехъ разъ равняется $\frac{671}{1296}$; съ пяти $= \frac{3625}{4151}$ и т. д.

Изъ этого видно, что вѣроятность увеличивается съ числомъ выкидовъ кости, и что возможно приблизиться какъ угодно близко къ единицѣ или достовѣрности, увеличивая число опытовъ.

13. Примѣчаніе. Кто беретъ выбросить грань съ однимъ очкомъ въ 4 раза, имѣетъ столько же шансовъ, какъ и тотъ, кто беретъ двумя косточками выкинуть грани съ шестью или семью въ два удара, такъ какъ отношеніе вѣроятностей въ обоихъ случаяхъ равно 671 къ 625.

По этому замѣчанію легко опредѣлить выигрышъ игрока посредствомъ шансовъ, которые онъ имѣетъ предъ противникомъ, предполагая каждую ставку равной единицѣ. Такимъ образомъ мы находимъ, что выигрышъ того, кто берется выбросить грани съ однимъ очкомъ въ четыре раза, равняется $\frac{671 - 625}{671 - 625} = \frac{46}{1296}$ или приблизительно $\frac{1}{28}$ ставки своего противника.

14. Задача III. *Опредѣлить вѣроятность $\frac{1}{6}$ выпаденія грани съ однимъ очкомъ два раза въ два выкида.*

Ясно (10) что вѣроятность будетъ равняться $\frac{1}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$.

15. Задача IV. *Опредѣлить вѣроятность выбросить одною костью, два раза грань съ однимъ очкомъ въ три выкида.*

Если въ первый разъ выпадетъ грань съ однимъ очкомъ, тогда дѣло будетъ заключаться лишь въ томъ, что-бъ другой *as* (грань съ однимъ очкомъ) выпалъ въ два раза. Но такъ какъ вѣроятность, чтобъ *as* выпалъ въ первый разъ равняется $\frac{1}{6}$, а вѣроятность, что онъ выпадетъ съ двухъ (11)

$\frac{11}{36}$; то слѣдовательно, вѣроятность перваго раза и вѣроятность втораго равняется $\frac{1}{6} \times \frac{11}{36} = \frac{11}{216}$. Эта дробь есть первая часть искомой вѣроятности.

Если *as* не выпалъ съ перваго удара, то-есть еще вѣроятность, что онъ выпадетъ съ двухъ слѣдующихъ ударовъ. Но такъ какъ вѣроятность, что онъ не выпадетъ съ перваго удара равняется $\frac{5}{6}$, а вѣроятность что онъ выпадетъ въ два слѣдующихъ удара равняется $\frac{1}{36}$, то вѣроятность этихъ двухъ событій вмѣстѣ $= \frac{5}{6} + \frac{1}{36} = \frac{31}{216}$. Это есть вторая часть искомой вѣроятности. Слѣдовательно полная вѣроятность равняется $\frac{11}{216} + \frac{5}{216} = \frac{16}{216}$. Точно также вѣроятность, что выпаденіе двухъ *as* въ четыре удара равняется $\frac{171}{1296}$.

Разсуждая такимъ же образомъ, можно постепенно опредѣ-
лить вѣроятность выпаденія *as*, сколько угодно разъ, въ дан-
ное число ударовъ.

16. Задача V. *Опредѣлить шансы выпаденія данного числа поэновъ, выбрасывая известное число костей съ извест-
нымъ количествомъ сторонъ.*

Если напимѣръ нужно узнать, сколько представляется шан-
совъ къ выпаденію поэна 16 при четырехъ костяхъ, то уви-
димъ что 125 есть число искомымъ шансовъ.

17. Всѣ поэны равно настоящіе какъ отъ самаго малаго,
такъ и отъ самаго большаго числа поэновъ, помѣщенныхъ
на костяхъ, имѣютъ одинаковое число шансовъ выпасть. Слѣ-
довательно, если спрашивается сколько шансовъ, къ выпа-
денію поэна 16 при четырехъ костяхъ, то вычтя 16 изъ 28,
суммы двухъ крайнихъ 24 и 4, въ остаткѣ получимъ 12. Изъ
чего можно заключить, что число шансовъ для поэна 16 есть
тоже, что и для поэна 12.

18. Задача VI. *Опредѣлить вѣроятность выпаденія *as*
(границъ съ однимъ очкомъ) одинъ разъ въ четыре удара.*

Этотъ случай отличается большимъ ограниченіемъ отъ за-
дачи о вѣроятности выпаденія *as* въ четыре удара (12). Но
такъ какъ первая часть вѣроятности равняется $\frac{671}{1296}$, а вто-
рая часть $\frac{171}{1296}$, то изъ этого ясно слѣдуетъ, что искомая
вѣроятность равняется $\frac{671}{1296} - \frac{171}{1296} = \frac{500}{1296}$, а противополож-
ная вѣроятность — $\frac{796}{1296}$; слѣдовательно шансы выпаденія *as*
(границъ съ однимъ очкомъ) одинъ разъ въ четыре удара от-
носятся какъ 796 къ 500, или 8 къ 5.

Тотъ же самый способъ можетъ служить и для болѣе слож-
ныхъ случаевъ.

19. Задача VII. *А и В играютъ вмѣстѣ; у А не хва-
таетъ только одного поэна; а у В двухъ. Спрашивается, какія
ихъ относительныя вѣроятности выиграть партію?*

Необходимо, чтобы партія окончилась по большей мѣрѣ двумя поэнами. Слѣдовательно ясно, что *A* можетъ не выиграть одинъ разъ изъ двухъ, а *B* долженъ выиграть два раза къ ряду.

Допустивъ, что *A* и *B* имѣютъ одинаковые шансы выиграть одинъ поэнъ, вѣроятность что *B* выиграетъ первый поэнъ будетъ $\frac{1}{2}$; слѣдовательно, вѣроятность его выиграть два раза подрядъ будетъ $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$. А потому возможность, которую имѣетъ выиграть *A* одинъ поэнъ изъ двухъ, будетъ $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$, или относится какъ 3 къ 1, слѣдовательно выгода будетъ въ пользу *A*.

20. Задача VIII. *A* и *B* играютъ вмѣстѣ; у *A* не хватаетъ одного поэна, и двухъ у *B*, но *B* имѣетъ вдвое болѣе шансовъ, нежели *A*. Спрашивается, каковы относительныя вѣроятности обоихъ?

Въ этой задачѣ, какъ и въ предыдущей, видно, что *B* долженъ выиграть два поэна подрядъ. Но такъ какъ *B* имѣетъ два шанса выиграть одинъ поэнъ, а *A* имѣетъ только одинъ шансъ, то вѣроятность, что *B* выиграетъ одинъ, будетъ равняться $\frac{2}{3}$; поэтому возможность его выиграть два поэна подрядъ, будетъ $\frac{2}{3} \times \frac{2}{3} = \frac{4}{9}$. Изъ этого видно, что вѣроятность для *A* выиграть партію будетъ $1 - \frac{4}{9} = \frac{5}{9}$, или будетъ относиться какъ 5 къ 4.

Изъ предшествующихъ задачъ видно, что когда у *A* не хватаетъ только одного поэна для партіи, а у *B* двухъ, то выгода въ пользу перваго будетъ относиться какъ 3 къ 1.

Вѣрность этихъ вычисленій основана на извѣстной игрѣ — орлянка.

Игра эта состоитъ въ бросаніи вверхъ монеты, у которой одна сторона называется орломъ, а другая рѣшеткой. Выигрываетъ тотъ, чья монета упадетъ орломъ.

21. Задача IX. Спрашивается, каковы шансы чтобы выпали орелъ или рѣшетка два раза подрядъ?

Для этого существуют четыре комбинаціи, а именно:

Первый ударъ.	Орелъ.	Второй ударъ.	Орелъ.
	Рѣшетка.		Орелъ.
	Орелъ.		Рѣшетка.
	Рѣшетка.		Рѣшетка.

Изъ этихъ четырехъ комбинацій, только въ одну изъ нихъ проигрываетъ бросающій монету; слѣдовательно въ его пользу три шанса противъ одного. Если бы дѣло шло объ томъ, чтобъ выпалъ *орелъ* или *рѣшетка* въ три удара, то было бы восемь комбинацій, изъ которыхъ семь въ его пользу, а одна нѣтъ; слѣдовательно шансы его выигрыша относились бы какъ 7 къ 1.

Но такъ какъ, до начатія игры, вѣроятность, что выпадетъ *орелъ* съ перваго удара, равняется $\frac{1}{2}$, и чтобы выпала сперва *рѣшетка*, а потомъ *орелъ* равняется $\frac{1}{4}$, поэтому вѣроятности чтобъ *орелъ* выпалъ хоть разъ въ два удара, будетъ $\frac{1}{2} \times \frac{1}{4} = \frac{1}{8}$.

22. Задача X. *Опредѣлить во сколько опытовъ событіе навѣрно случится?*

Примѣръ 1. Во сколько ударовъ, при одинаковыхъ шансахъ, можно поручиться, что выпадетъ грань съ двумя очками при двухъ костяхъ?

Такъ какъ число различныхъ ударовъ, которые могутъ выпасть при двухъ костяхъ, равняется 36, между тѣмъ какъ есть только одинъ шансъ, что выпадетъ грань съ двумя очками, то число противныхъ шансовъ равняется 35. Помножая 35 на 0,7, произведеніе 24,5 покажетъ, что для этого необходимо отъ 24 до 25 градусовъ ударовъ.

23. Примѣръ 2. Въ лоттерей, въ которой число пустыхъ билетовъ относится къ числу билетовъ выигрывающихъ какъ 39 къ 1, сколько нужно взять билетовъ, чтобъ имѣть одинаковыя шансы получить одинъ или нѣсколько выигрышей.

Умножая 39, на 0,7, произведение укажетъ, что число искомымъ билетовъ будетъ 27,5, т. е. между 27 и 28.

Также и въ лоттерей, въ которой число пустыхъ билетовъ будетъ относится къ числу билетовъ выигрывающихъ какъ 5 къ 1, произведение 3, 5, полученное отъ умноженія 5 на 0,7, показываетъ, что шансы болѣе чѣмъ равны, если взять четыре билета; между тѣмъ какъ взявши три, они не будутъ представлять разности.

24. *Примѣчаніе.* Въ лоттерей, въ которой число билетовъ проигрывающихъ относится къ числу билетовъ выигрывающихъ какъ 39 къ 1, а всѣхъ билетовъ только 40, вышеозначенная пропорція была бы не умѣстна, потому что достаточно бы взять 20 билетовъ, что бы можно было надѣяться на выигрышъ.

Кромѣ того, если всѣхъ билетовъ 80, сохраняя прежнюю пропорцію 39 пустыхъ къ 1 выигрывающему, и слѣдовательно, предполагая 78 билетовъ проигрывающихъ и 2 выигрывающихъ, то и эта пропорція не будетъ годиться. Слѣдовательно, если пропорція проигрывающихъ къ выигрывающимъ часто будетъ повторяться, что обыкновенно и бываетъ въ лоттерейхъ, то число билетовъ, которыхъ нужно взять чтобъ выиграть, всегда будетъ равняться 0,7 отношенія билетовъ проигрывающихъ къ выигрывающимъ.

Шансы или поэны, которые выпадаютъ при двухъ или при большемъ количествѣ костей.

25. Очевидно, что при двухъ костяхъ, можно произвести тридцать шесть различныхъ комбинацій, потому что каждая изъ шести сторонъ одной кости можетъ быть послѣдовательно шесть разъ комбинирувано съ каждой изъ шести сторонъ другой. По этому при трехъ костяхъ, можетъ быть $36 \times 6 = 216$ различныхъ ударовъ, потому что тридцать шесть комбинацій двухъ костей могутъ быть комбинируваны шесть разъ съ шестью сторонами третьей.

По этому можно держать 35 против 1, что не выпадеть дублетъ, т. е. одинаковое число поэновъ на одной и на другой кости (при двухъ костяхъ).

Слѣдующая таблица представляетъ всѣ тридцать шесть комбинацій.

2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10
6	7	8	9	10	11
7	8	9	10	11	12

Предположимъ по первой вертикальной колоннѣ этой таблицы, что одна изъ костей послѣдовательно выпадаетъ всѣми ея сторонами; а другая только 1, во второй колоннѣ, что на одной кости все выпадаетъ, 2 а остальная кость выпадаетъ всѣми своими сторонами и такъ далѣе. Одинаковыя числа будутъ находиться на одной діагонали. Тутъ мы замѣчаемъ, что число 7 чаще всего выпадаетъ при двухъ костяхъ, между тѣмъ какъ всего рѣже выпадаетъ 2 и 12.

Если такимъ образомъ устроить таблицу для трехъ костей, то получимъ шесть таблицъ, въ каждой по 36 чиселъ, и увидимъ, что 10 и 11 суть два числа, которыя выгоднѣй держать; что они выпадаютъ при 3 костяхъ, такъ какъ благоприятные шансы отъ 27 до 216 относятся, или отъ 1 до 8; затѣмъ слѣдуютъ числа 9 или 12; потомъ 8 и 13.

Поэтому способу можно опредѣлить самыя вѣроятныя числа, которыя должны выпасть при данномъ количествѣ костей.

Необходимо знать различныя комбинаціи извѣстнаго числа костей, чтобы избѣжать невыгодныхъ пари.

26. Если бросать двѣ кости, какъ уже было замѣчено, вмѣстѣ, то онѣ образуютъ двадцать одно число; рассматривая ихъ отдѣльно, онѣ даютъ 36 различныхъ комбинацій. Изъ 21 удара сдѣланнаго двумя костями, шесть первыхъ называются *дублетами* и могутъ выпасть только однимъ образомъ, какъ напримѣръ: двѣ шестерки, двѣ четверки и т. д.

Остальные же 15 ударовъ, представляютъ собою двѣ комбинаціи, потому, что на каждой изъ двухъ костей есть только по одной сторонѣ 3 и 3 и два для 5 и 4, а именно: 5-ть же на первой кости и четыре на второй, или четыре на первой кости, а пять на второй, такъ какъ такихъ случаевъ 36-ть. Шансы, что выпадетъ данный дублетъ, будутъ относиться какъ 1 къ 36; для неопредѣленнаго (indetermine) они будутъ относиться какъ 1 къ 5, и какъ 1 къ 17, чтобъ выпало 6 и 4, тѣмъ болѣе, что это число имѣетъ за себя два шанса противъ 34-хъ.

Слова (hasard) случай должно понимать въ томъ смыслѣ, какой придалъ ему г. Либри. Слово это будто бы происходитъ отъ арабскаго *asar*, что значитъ *трудный*, вслѣдствіе чего и итальянское выраженіе *azarì*, употребляется для названія чиселъ, которыя труднѣе всего выбросить при трехъ костяхъ.

27. При числѣ поновъ двухъ костей комбинація ихъ шансовъ зависить отъ числа сторонъ, могущихъ произвестъ это число.

Если взятъ выкинуть съ перваго удара число 11-ть двумя костями, то (hasard) шансы будутъ относиться какъ 2 къ 34; для 7, шансы будутъ относиться какъ 6 къ 30, такъ какъ 7 можетъ выпасть шестью разными способами и имѣетъ 30 неблагоприятныхъ шансовъ. Нужно замѣтить однако, что изъ тѣхъ 11 чиселъ, которыя могутъ выпадать на двухъ костяхъ, 7, число среднее, между 2 и 12, имѣетъ болѣе шансовъ, нежели другія числа, которыя съ своей стороны имѣютъ тѣмъ менѣе благоприятныхъ шансовъ, чѣмъ ближе они лежатъ къ крайнимъ 2 и 12.

28. Чѣмъ больше число костей, тѣмъ значительнѣе увеличиваются шансы среднихъ чиселъ въ сравненіи съ крайними. Если употреблять *семь* костей, крайнія числа которыхъ 7 и 42, а среднія 24 и 25 и всѣ къ нимъ приближающіяся, какъ-то 22, 23, 26, 27. Если же вмѣсто семи костей употреблять 25 и 150, можно почти ручаться, что выпадетъ число 86 или 87.

Чтобы дать понятіе о разорительной теоріи по лоттерей, состоящихъ изъ семи костей, достаточно замѣтить, что шансы для выпаденія *raffle* относятся какъ 1 къ 40,000, между тѣмъ какъ стоимость выигрыша не составляетъ и шестидесятой доли ставки.

Это то и было причиною наживы игорныхъ домовъ и лоттерей.

Тоже самое можно сказать и объ рулеткѣ.

И Г Р А В И Н Т Ъ .

Чтобы составить игру «винтъ», необходимо четыре человека, но въ игрѣ допускается и пять, а иногда и шесть человекъ, но въ этомъ случаѣ двое выходятъ и мѣняются попеременно съ играющими. Приступая къ игрѣ, играющіе вынимаютъ изъ колоды карты, причемъ младшей картой считается тузъ, если же попадаются одинаковые карты, то за младшую принимаютъ низшую масть, и взявшія двѣ младшія карты играютъ вмѣстѣ.

При игрѣ въ четверомъ играется обыкновенно 3, 6 и 9 роберовъ, въ пятеромъ отъ пяти до десяти, въ шестеромъ же до 9 роберовъ. При игрѣ въ четверомъ по окончаніи робера снова вынимаютъ карты и двое играютъ вмѣстѣ по выпавшему имъ жеребію, то-есть вынувшіе младшія карты. Это повторяется по окончаніи каждого робера. Когда играютъ въ пятеромъ, то по вынутіи картъ, каждый изъ играющихъ получаетъ свой номеръ, причемъ первымъ номеромъ считается вытащившій младшую карту и пятымъ вмѣющій старшую. Когда приступаютъ къ игрѣ, то пятый выходитъ и играютъ въ четверомъ, по окончаніи робера, пятый вступаетъ въ игру и выходитъ четвертый, самъ третій и т. д.

Вообще въ этомъ случаѣ въ игрѣ соблюдается слѣдующій порядокъ: въ первомъ роберѣ играютъ вмѣстѣ первый со вторымъ, третій съ четвертымъ; во второмъ — первымъ съ пятымъ, второй съ третьимъ; въ третьемъ — первымъ съ четвертымъ, четвертый съ пятымъ; въ пятомъ — второй съ четвертымъ, третій съ пятымъ.

Результаты каждого послѣдующаго робера складываются съ предъидущими и сумма плюсовъ и минусовъ провѣряется каждый разъ.

Когда въ игрѣ принимаютъ участіе шесть человѣкъ, тогда вмѣсто одного выходятъ двое, соблюдая также какъ и въ предъиду емъ случаѣ очередь старшинства.

Когда играющіе заняли свои мѣста, взявшій младшую карту и его партнеръ берутъ по колодѣ картъ и тасуютъ ихъ, перетасовавъ первый даетъ правому своему сосѣду снять карты, причемъ снимающій можетъ для снимки взять сколько угодно картъ, наблюдая при этомъ, чтобы ни въ одной половинѣ колоды не было менѣ двухъ картъ, въ противномъ случаѣ карты снова перетасовываются и снимаются и тоже самое дѣлается, когда случайно открывается одна изъ картъ.

Послѣ снятія начинается сдача по одной картѣ; слѣдующую игру сдаетъ сосѣдъ перваго, сидящій по лѣвую сторону и т. д. по порядку; тасуетъ же слѣдующую колоду визави сдающаго. Сдающій, передъ сдачей можетъ прямо дать уже тасованную колоду снять своему сосѣду, или же самъ лично снова перетасовать ее.

Передача необходимъ въ слѣдующихъ случаяхъ: 1) если при сдачѣ окажется, что колода не полная и въ ней не хватаетъ картъ; 2) если при сдачѣ карта въ колодѣ лежитъ лицомъ вверхъ или обернулась; 3) если сдающій, какъ говорится, засдался, то-есть далъ одному изъ играющихъ вмѣсто одной, двѣ карты; 4) если во время сдачи замѣтятъ, что колода не была снята, или же сдающій, по ошибкѣ, сдаетъ не въ свою очередь, но разъ сдача окончена, то она считается правильной и слѣдующую игру сдаетъ сосѣдъ, сидящій по лѣвую сторону отъ сдававшаго.

Если же карта обернулась у кого-либо изъ играющихъ послѣ сдачи, то игра продолжается, но при этомъ открывшій карту долженъ ходить съ нее, если же не его ходъ, то класть эту карту, когда пойдутъ съ этой масти. Вмѣстѣ съ тѣмъ

если партнеръ сдѣлалъ ошибочный ходъ, не въ очередь, или случайно открылъ карту—фигуру, то находящійся въ первой рукѣ партнеръ не имѣетъ права ходить въ эту же масть.

Пересдача производится на тѣхъ же картахъ и ни въ какомъ случаѣ не дозволяется мѣнять колоду. При сьемкѣ не дозволяется смотрѣть нижнюю карту, въ противномъ случаѣ сьемка производится снова, также сьемка повторяется когда сдающій, послѣ нея, снова перетасовалъ карты. Если пересдача произведена по ошибкѣ имъ, вина сдающаго, то въ третій разъ онъ не имѣетъ права сдавать и передаетъ для сдачи карты своему сосѣду. Если карта какъ нибудь упадетъ со стола и если не перевернулась, то не считается открытой, даже и въ томъ случаѣ когда она перевернется, но ее никто не видитъ, кромѣ того лица кому она принадлежитъ не считается открытой.

Если замѣчена неправильность сдачи, въ концѣ игры, то въ этомъ случаѣ пересдача не допускается и играютъ не на всѣхъ картахъ.

Послѣ сдачи картъ начинаются переговоры между играющими, т. е. дѣлается назначеніе игры. Переговоры начинается сдающій, продолжаетъ его сосѣдъ и т. д. дѣлается это также, какъ и въ преферансѣ, когда переговоры не оканчиваются четвертымъ, то продолжаются тѣмъ же порядкомъ со сдающаго.

При этомъ желая взять семь взятокъ или, какъ принято, называть въ этой игрѣ—*леве*, то называютъ масть или просто говорятъ: «безъ козырей», если восемь взятокъ,—то два въ масти или два безъ козырей; девять—три въ масти, или три безъ козырей; и въ такомъ порядкѣ повышается до двѣнадцати взятокъ; когда достигнуть ихъ, то говорятъ малый шлемъ, если же хотятъ взять тринадцать, то заявляютъ о большомъ шлемѣ.

Если въ началѣ переговоровъ всѣ четыре играющихъ лица заявятъ пасъ, то переговоры, вслѣдствіе не назначенія игры,

въ томъ же порядкѣ начинаются снова, но если и на этотъ разъ, всѣми будетъ сказано *пасъ*, то игра не продолжается и слѣдующій играющій производить, сдачу для новой игры. Этотъ случай называется *распасовкою* и играющіе ставятъ знакъ умноженія, (X) который даетъ право кончающему роберъ приписать 300, такъ что въ концѣ робера онъ ставитъ не 1000, а 1300.

Переговоры считаются обыкновенно оконченными, если послѣ двукратной *пасовки* всѣми играющими, никѣмъ изъ нихъ не было сдѣлано новаго назначенія, и если всѣ спасовали послѣ послѣдняго назначенія.

При переговорахъ нужно быть какъ можно внимательнѣе, для того, чтобы потомъ не пришлось переспрашивать, что въ игрѣ положительно не допускается.

При назначеніи игры очередь должна строго соблюдаться. если же кто назвалъ игру свою не въ очередь, то по дошедшей до него очереди, онъ обязанъ заявить ту же игру, а въ случаѣ невозможности, въ той же масти, но только выше: такъ напримѣръ, вы не въ свою очередь заявили трефы, затѣмъ другой объявляетъ бубны, слѣдовательно когда до васъ доходитъ очередь, вы должны объявить два трефы.

Во время переговоровъ положительно не допускается переспрашивать о сдѣланныхъ кѣмъ либо назначеніяхъ. Во время переговоровъ, въ случаѣ сдѣланной кѣмъ либо ошибки въ назначеніи, а также и при розыгрышѣ, ни въ какомъ случаѣ не допускается обсужденіе этой ошибки; вообще во время игры всякіе разговоры считаются излишними, говорить можно только по окончаніи игры, во время новой сдачи.

Вообще во время переговоровъ игры ни въ какомъ случаѣ не допускаются разговоры, которые невольно развлекаютъ играющихъ, всякаго рода порицанія и одобренія, долгія остановки въ раздумываніи надъ своими картами, обращеніе партнера на ходъ и на пасъ, а также открытіе и показываніе ему взятокъ, если онъ этого не проситъ.

Пока взятка не закрыта, то всякій может смотрѣть ее, предложивъ вопросъ: «какъ столъ?» при этомъ каждый долженъ показать снесенную имъ карту. Изъ всѣхъ сложенныхъ взятокъ можно открывать только двѣ послѣднія, при чемъ никакихъ разспросовъ не допускается; должно замѣтить, что каждый сдѣланный ходъ считается за взятку, а потому изъ сложенныхъ взятокъ дозволяется открывать только одну.

Если кто нибудь снесетъ другую масть то партнеръ въ правѣ спросить: не сдѣланъ ли ренонсъ? и тогда въ случаѣ ренонса, т. е. когда у играющаго окажется требуемая масть, онъ можетъ переменить карту, въ другихъ же случаяхъ; перемена карты не допускается при переговорахъ, выслушивая назначеніе другихъ и соображаясь со своими картами, нужно дѣлать свои назначенія какъ можно вѣрнѣе; во всякомъ случаѣ нужно стараться назначать правильно, не рискуя напрасно, а также и не трусая, такъ какъ въ первомъ случаѣ можно напрасно отдать штрафъ, а во второмъ пропускается игра. Такъ какъ во время игры дѣлаются записи обѣими сторонами; а все сводится къ тому. у кого скорѣе окажутся внизу запись 500, то въ винтъ каждая взятка имѣетъ громадное значеніе, недобранная, по какой либо причинѣ, взятка иногда ведетъ къ тому, что для взятія робера въ слѣдующей игрѣ можетъ не хватить только нѣсколькихъ единицъ, которыя даютъ противникамъ возможность взять то или другое.

Играть всегда нужно ровно и спокойно, и когда не везетъ, не теряться, и дѣлать назначенія правильно и не пропускать ихъ; никогда не должно забывать, что въ этой игрѣ играетъ не одинъ, а у него есть партнеръ, который также теряетъ при проигрышѣ своего товарища по игрѣ. Въ случаѣ розыгрыша, нужно всегда стараться взять лишнюю взятку, такъ какъ это составляетъ громадный расчетъ и можетъ вліять на участь партіи или робера.

Если во время игры, а также и по окончаніи ея будетъ обнаруженъ ренонсъ, то у сдѣлавшаго его отбирается три

взятки и прикладываются ко взяткамъ противника; если же у стороны сдѣлавшей ренонсъ менѣе трехъ взятокъ то онѣ отбираются и считаются, что эта сторона получила большой шлемъ. Никакія отговорки здѣсь не допускаются, такъ какъ ренонсъ можетъ совершенно измѣнить планъ играющихъ, а переигрывать розыгранныя и открытыя нельзя.

Взятки которыя берутся немедленно до начала слѣдующаго хода собираются и аккуратно складываются, во избѣжаніе впослѣдствіи различныхъ споровъ. Также аккуратно и точно нужно относиться къ записи результатовъ игры. При чемъ сложенные взятки всегда дадутъ возможность провѣрить игру то есть порядокъ хода, что случается тогда, когда обѣ партіи, по окончаніи игры, имѣютъ запись болѣе 500 и можетъ возникнуть споръ о томъ, кто раньше окончилъ игру. Когда же этотъ спорный вопросъ не можетъ быть разрѣшенъ то игра начинается снова, а полученные результаты записей, приписываются обѣими сторонами сверху къ новой партіи.

Для того, чтобы во время переговоровъ назначить масть необходимо имѣть *пять* или по крайней мѣрѣ четыре съ половиною взятки.

Половиною взятки называется всякая невѣрная взятка, такъ напр.: когда на рукахъ находится король съ двумя маленькими, дама съ тремя маленькими, дама съ тузомъ и маленькими и т. п. Кромѣ того въ назначаемой масти должно быть не менѣе пяти картъ и въ числѣ этихъ картъ не менѣе двухъ фигуръ. это условіе принято называть *мастью для назначенія*. Необходимо, чтобы первая карта въ масти была *тузъ* или король, если же ихъ нѣтъ то три слѣдующія фигуры: дама, валетъ и десятка, если же имѣются двѣ фигуры безъ туза или короля, то въ масти должно быть не менѣе шести картъ. Назначеніе сдѣланное только при этихъ условіяхъ можно считать правильнымъ. Это первое основное правило отъ котораго никто не можетъ отступать; когда же на рукахъ имѣется тузъ самъ восемь или самъ девять, тогда

положительно нельзя дѣлать назначенія по первому кругу, а лучше выжидать второго и тогда объявить два въ этой масти. Кто имѣетъ трехъ тузовъ, тотъ долженъ прямо объявлять безъ козырей. Но кто объявляетъ безъ козырей, имѣя на рукахъ только двухъ тузовъ, тотъ безусловно поступаетъ неправильно если за исключеніемъ этихъ двухъ тузовъ онъ имѣлъ на рукахъ короля и даму третьей масти. Если сидящій подъ рукой сдѣлалъ назначеніе два, или даже три въ масти, то можно сказать два и три безъ козырей; въ этомъ случаѣ нужно соображаться съ тѣмъ, какое назначеніе сдѣлалъ партнеръ и какая имѣется карта, такъ какъ въ этомъ случаѣ придется играть выше простой игры.

При назначеніи безъ козырей съ тремя тузами, можно иногда получить штрафъ безъ двухъ и даже безъ трехъ, особенно если у обоихъ партнеровъ дурная карта и противники ловятъ на штрафъ, поэтому имѣя трехъ тузовъ слѣдуетъ всегда говорить безъ козырей.

Назначеніями по первому кругу называются такіа, которыми не предшествовалъ слово *пасъ*.

Сначала дѣлается назначеніе одной масти просто или два, когда имѣются почти одинаковыя масти и при томъ 6—7 взятокъ, то поочередно называютъ сначала младшую, а потомъ два въ нисшей масти, тогда партнеръ можетъ подвинтить въ сильнѣйшей; если же называется сначала младшая, а потомъ два въ сильнѣйшей, то партнеръ имѣя поддержку въ слабѣйшей масти, долженъ будетъ сказать три въ ней. Это правило необходимо и важно соблюдать при приблизительномъ равенствѣ мастей: конечно если нисшая изъ мастей значительно лучше высшей, то само собою разумѣется, гораздо лучше назвать младшую не называя старшей даже и по второму кругу.

Когда говорятъ подъ рядъ двѣ или три масти, то это значитъ, что первое назначеніе сдѣлано по первому кругу, а слѣ-

дующія за тѣмъ по второму; такимъ способомъ можно показывать по второму кругу слабѣйшую, но высшую масть.

Послѣ назначенія сдѣланнаго сдавшимъ карты, говорятъ по порядку слѣдующіе трое, руководствуясь тѣми же правилами, при чемъ если на рукахъ имѣется масть ниже масти праваго сосѣда, то можно рассчитывать на $5\frac{1}{2}$, или на 6 взятокъ, тогда можно смѣло говорить два, партнеръ пойметъ, что на рукахъ у играющаго нѣтъ 7 и 8 взятокъ, а онъ дѣлаетъ форсированное назначеніе, если же на рукахъ имѣется не болѣе $4\frac{1}{2}$, или 5 взятокъ, то лучше разъ спосовать и въ слѣдующій разъ сказать два.

Когда партнеръ сдѣлалъ назначенія просто, а слѣдующій сказалъ два въ низшей масти, то имѣя масть высшую нежели у противника и притомъ $5\frac{1}{2}$, или 6 взятокъ, то должно дѣлать назначеніе въ ней; если же на рукахъ имѣется масть ниже масти противника, то для того чтобы сказать три въ ней, необходимы слѣдующія условія:

Чтобы масть была довольно сильная и непременно съ тремя или четырьмя фигурами. Кромѣ того нужно имѣть поддержку въ масти назначенной партнеромъ, чтобы не опасаться, что въ начатой игрѣ, партнеръ можетъ перебить къ своей масти.

Если партнеръ сдѣлалъ назначеніе въ масти, то ему можно показать свою. Когда же партнеръ назначаетъ безъ козырей, при этомъ у играющаго имѣется черная масть для назначенія, то тотчасъ же должно говорить два. Если же на рукахъ имѣется красная масть, то лучше разъ спосовать, такъ какъ партнеръ имѣя при трехъ тузахъ черную масть для назначенія долженъ будетъ говорить три въ ней, что можетъ фарсировать его игру, особенно когда у обоихъ партнеровъ не имѣется масти для поддержки другъ друга. Конечно когда на рукахъ находится не меньше шести картъ и при томъ три фигуры въ красной масти, тогда можно сразу говорить два, такъ какъ, если партнеръ и скажетъ потомъ три въ

низшей масти, то тогда всегда можно перейти къ своей. Для того чтобы поднять своего партнера съ простой масти на два нужно необходимо имѣть три взятки, а на три — четыре взятки.

Имѣя на рукахъ короля бланкъ или даму и туза, слѣдуетъ какъ можно осторожнѣе подвинчивать своего партнера, если не имѣется трехъ взятокъ, не замѣчая, конечно того случая если онъ самъ желаетъ играть больше.

Отвѣчать своему партнеру немедленно два въ той масти, въ которой онъ сдѣлалъ назначеніе, если есть на рукахъ не менѣе четырехъ взятокъ и четыре карты въ той же масти и при томъ двѣ фигуры изъ числа трехъ старшихъ т. е.: туза и король, туза и дама или же король и дама. При отсутствіи такихъ фигуръ можно сказать два, имѣя лишь въ той же масти не менѣе пяти картъ и по крайней мѣрѣ одну фигуру изъ нихъ. Говоря, при такихъ условіяхъ, два въ той же масти, этимъ самымъ въ точности объясняютъ своему партнеру положеніе фигуръ и прочихъ картъ, назначенной масти и даютъ право смѣло идти дальше.

Имѣя двухъ тузовъ, говорятъ безъ козырей не раньше, какъ назвавъ предварительно какую нибудь масть. Когда по первому кругу сказали всѣ *пасъ*, можно дѣлать назначеніе по второму кругу при чемъ необходимо имѣть на рукахъ 4 взятки и не менѣе четырехъ картъ одной масти съ одной изъ двухъ старшихъ фигуръ, т. е. съ тузомъ, или королемъ; съ прочими фигурами при четырехъ картахъ можно дѣлать назначеніе только тогда, когда на рукахъ имѣется, по крайней мѣрѣ, двѣ изъ нихъ. Если же имѣется одна, то масть должна быть по меньшей мѣрѣ самъ — пять.

При повышеніи въ этомъ случаѣ партнера на два, нужно имѣть не менѣе четырехъ взятокъ, а главное четыре или хотя три козыря.

При переговорахъ положительно необходимо понимать назначенія, для того чтобы знать когда показывается масть и

не смѣшивать съ другими назначеніями. Если назначенія не будутъ сдѣланы по первому кругу и если ими не обозначается какойнибудь тузъ, или къ нему король, или къ королю дама и т. д. называется назначеніями по второму кругу, хотя бы ихъ было нѣсколько, такъ напримѣръ: когда тасуютъ и затѣмъ поочередно называютъ три масти, то партнеру дѣлаются извѣстными карты.

Тоже самое бываетъ, если скажутъ безъ козырей, затѣмъ пасъ, а далѣе называютъ три масти; если же въ промежутокъ между названіемъ въ какой либо масти, скажутъ еще разъ пасъ, то это значитъ, что послѣ безъ козырей спасовали, для того чтобы показать, что нѣтъ масти для назначенія по первому кругу, т. е. нѣтъ пяти картъ съ двумя фигурами, затѣмъ дѣлается разъ, или два назначенія по второму кругу; если же затѣмъ скажутъ пасъ, снова называютъ третью масть, то этимъ показываютъ тузъ и желаніе идти далѣе, такъ какъ имѣютъ прекрасную карту и желаютъ взять болѣе 8 взятокъ не смотря на то, что на рукахъ нѣтъ длинной масти. Когда показываютъ масть по первому кругу и затѣмъ желаютъ идти далѣе, то можно партнеру показать другую масть по второму кругу хотя они и хорошія, (только не меньше четырехъ картъ), но заключаютъ въ себѣ сплошныя фигуры. Длинную же масть съ одною только фигурой лучше не показывать. Правило это еще болѣе необходимо соблюдать когда хотятъ подвинтить партнера сдѣлавшему назначеніе по первому кругу, такъ какъ своею незначительною мастью его можно легко ввести въ обманъ, и онъ можетъ не по силамъ поднять игру. Сдѣлавъ назначеніе въ масти, особенно въ черной и имѣя на рукахъ два туза, не слѣдуетъ торопиться тотчасъ же говорить безъ козырей, такъ какъ партнеръ сказавъ пасъ по первому кругу, можетъ назначить чтонибудь по второму. Чтобы сказать сначала масть, а затѣмъ, не смотря на молчаніе партнера, — безъ козырей необходимо имѣть на рукахъ никакъ не менѣе 6, или

7 взятокъ. Въ случаѣ партнеръ дѣлаетъ назначеніе по второму кругу, и на рукахъ у играющаго имѣются два туза и вообще карта съ которою желаютъ подвинтить ему, не должно торопиться говорить безъ козырей, ибо онъ можетъ сдѣлать назначеніе еще въ другой масти, въ этомъ случаѣ должно только назвать свою, если она имѣется.

Вся суть переговоровъ заключается въ слѣдующемъ: Прежде всего дѣлаются назначенія по первому кругу, затѣмъ сдѣлавъ назначенія, или спасовавъ, за неимѣніемъ возможности сдѣлать таковое, дѣлаютъ назначеніе по второму кругу, затѣмъ пасуютъ безъ козырей съ двумя тузами и затѣмъ обозначить ихъ; эти условія рѣдко выполняются при переговорахъ; большею частію второе выпускается, при чемъ переходя къ тузамъ необходимо пропасовать нужное число разъ, для того чтобы показанный тузъ не былъ принятъ за масть, съ которою сдѣлано назначеніе по второму кругу. Когда дѣлаютъ назначеніе по второму кругу, то переходя къ тузамъ слѣдуетъ спасовать одинъ разъ, чтобы показать, что по второму кругу болѣе не будетъ назначеній.

Въ виду того что тузы имѣютъ громадное значеніе для составленія игры, послѣ обозначенія въ чемъ либо игры, желая идти дальше непремѣнно по дорогѣ нужно показать тузовъ, говоря двѣ или три пикъ, трефы и т. д. хотя бы тузъ былъ бланкъ. Кромѣ туза на два и на три позволяется показывать и короля съ дамой. Во всякомъ случаѣ тузы показываются тогда, когда играющій или его партнеръ сдѣлали какое-нибудь назначеніе, исключая назначенія безъ козырей. Показывая тузовъ торопиться не слѣдуетъ говорить подъ рядъ, если тузы не попорядку мастей; имѣя на примѣръ тузовъ пикъ и бубень, и спосовавъ двѣ пики, за симъ слѣдуетъ спасовать, такъ какъ партнеръ можетъ показать туза трефъ.

Тузъ въ простой масти не обозначается и если хотя по третьему и даже большому числу круговъ называется простая масть и даже не одна, то въ каждой изъ названныхъ мастей

необходимо имѣють не менѣе четырехъ картъ. Когда говорить безъ козырей, что при дальнѣйшихъ переговорахъ, если имѣется возможность показывать партнеру, какіе на рукахъ находятся тузы. Если не покажутъ туза младшей масти, то партнеръ можетъ принять его за туза выше той масти, которая находится на рукахъ у играющаго и строить поэтому свой планъ, который и будетъ ошибоченъ. Когда партнеръ по первому кругу сказалъ безъ козырей или по второму кругу и соображая что игра не остановится на двухъ, можно говорить тотчасъ же два безъ козырей, этимъ маскируется противникомъ нахожденія своихъ тузовъ, партнеръ же будетъ знать, что остальные тузы имѣются у играющаго. Когда игра идетъ дальше, то можно къ своему тузу и къ тузу партнера показать королей, если только они не бланки, для чего говорить, три пики, три трефы и т. д. Если тузы не обозначены партнеромъ, то показывать своихъ королей при которыхъ не имѣется тузовъ, будетъ большой ошибкой.

Во время переговоровъ не нужно смѣшивать и говорить два въ масти, въ которой сдѣлано уже назначеніе просто, весь интересъ игры заключается въ томъ, чтобы знать будетъ ли поддерживать партнеръ въ этой масти, слѣдовательно нѣтъ никакой необходимости показывать ему туза, или короля съ дамой въ той же масти, такъ какъ игра ведется играющимъ и партнеръ только помогаетъ; наконецъ спосовавъ разъ или два, партнеръ можетъ подвинтить играющему по третьему кругу.

Когда противники перебиваютъ игру, а партнеръ въ это время молчать, то отъ воли играющаго зависить идти дальше или уступить игру противникамъ. Если игра идетъ дальше, то къ показанному королю можно показать и даму если она самъ третьей, и валета къ дамѣ если онъ по крайней мѣрѣ самъ четверть, считается въ числѣ ихъ и старшія фигуры. Но не имѣя короля нельзя показывать дамы, и не имѣя дамы валета, подобное показываніе будетъ крупной ошибкой.

Когда назначаютъ большую игру: пять, шесть, или семь,

тогда принимаютъ въ соображеніе не только число взятокъ, которые берутся согласно переговоровъ, но и что какія карты пойдутъ на взятки противниковъ, ходъ которыхъ бываетъ раньше. Если партнеръ по назначенію играющаго два раза пропасуетъ и затѣмъ по третьему уже кругу сдѣлаетъ назначеніе, то это показываетъ что онъ не желаетъ играть въ томъ что назначилъ играющій, а желаетъ играть на своей картѣ и играющій, перебивая его назначеніе долженъ быть увѣренъ, что возьметъ требуемое количество взятокъ.

Но иногда приходится вести нѣсколько неправильные переговоры, это случается тогда, когда играющій усиленными переговорами форсируетъ игру, желая заставить молчать и не высказываться противниковъ что касается перебивки партнерами другъ друга, то въ этомъ случаѣ нужно держаться правила, чтобы болѣе двухъ разъ не перебивать другъ друга.

Переговоры необходимо слушать не только своего партнера но и противниковъ, какъ для розыграша, такъ и для опредѣленія достоинства взятокъ, такъ напримѣръ, когда на рукахъ имѣется король самъ другъ, то это далеко не можетъ считаться взяткой; во время переговоровъ сосѣдъ направо можетъ объявить туза той же масти, тогда король даетъ вѣрную взятку, и исключая конечно того случая, когда сосѣдъ съ лѣвой стороны накроетъ этого короля козыремъ. Если нѣтъ никакой надобности, то ни въ какомъ случаѣ не слѣдуетъ поднимать игры, въ то время, когда противники молчатъ, но когда они перебиваютъ, тогда наоборотъ можно рыскнуть остаться безъ одной, чтобы только отбить у нихъ игру.

Держась вышеизложенныхъ правилъ можно быть увѣреннымъ, что партнеры скоро поймутъ другъ друга и будутъ въ состояніи назначить какъ можно высшую игру.

Всѣ эти правила изложены въ виду того, чтобы какъ можно лучше разъяснить положеніе тузовъ и находящихся при нихъ королей, дамъ, чѣмъ положеніе не годныхъ мастей, часто приводящихъ партнера въ обманъ.

Если на рукахъ находится какая-нибудь фигура бланкъ и играющій желаетъ подвинтить своего партнера, то онъ долженъ показать эту фигуру въ соответствующемъ кругѣ, такъ — туза по первому кругу, короля по второму, даму по третьему и т. д.

ПЕРЕГОВОРЫ:

1) Бубны.	Пасъ.
2) Пасъ.	Пасъ.
3) Два трефы (тузъ или король съ дамой).	Пасъ, или два бубны (когда на рукахъ имѣется тузъ или король, это назначеніе будетъ считаться по <i>первому кругу</i>).
4) Пасъ.	Пасъ, или двѣ бубны (по 2-му кругу).
5) Пасъ.	Двѣ бубны (по 3 кругу).
6) Два черви.	Пасъ.
7) Два безъ козырей (2 туза).	Пасъ.
8) Три пики (тузъ).	Пасъ.
9) Три трефы.	Три бубны (по 3 кругу).

Вслѣдъ за окончаніемъ переговоровъ, этихъ предварительныхъ условій къ игрѣ, начинается самое розыгриваніе. Первый ходъ принадлежитъ сосѣду съ лѣвой стороны, того, кто послѣдній сдѣлалъ назначеніе, за тѣмъ карты кладутъ остальные играющіе по порядку, бросаніе картъ не въ очередь не допускается, когда всѣ положатъ карты, тогда собирается взятка партнеромъ взявшаго ее и кладется передъ собою. Правила для розыгрыша существуютъ слѣдующія:

Всегда слѣдуетъ класть короля, даму, валета, если они самъ другъ и играющій находится во второй рукѣ; если же тузъ находится у партнера, то тогда короля класть никогда не слѣдуетъ, такъ какъ тузъ можетъ быть бланка, слѣдовательно король играющаго пропадаетъ. Когда ходятъ во второй или третій разъ изъ одной и той-же масти, то ее слѣдуетъ бить маленькими

козырями, все равно назначилъ ли эти козыри партнеръ или противники. Но если есть у партнера старшая карта той же масти, или играющій держитъ козырей, тогда нужно пропустить эту масть не бивши. Имѣя туза и находясь во второй рукѣ, его не слѣдуетъ класть, если нужно заручиться выходомъ, тѣмъ болѣе если назначена играющимъ высокая игра. Для того же чтобы заручиться выходомъ партнеръ, необходимо ходить съ маленькой, которая находится при тузѣ, или же въ показанную имъ масть, если же карта партнера неизвѣстна, то ходить въ свою слабѣйшую масть и при томъ съ маленькой, или же подыгриваютъ масть сосѣда сидящаго съ лѣвой стороны; если же на рукахъ находится король и нѣсколько маленькихъ этой масти и играющему извѣстно что у сосѣда тузъ, то выходъ изъ этой масти есть непростительная ошибка. Когда партнеръ подвинутилъ играющему, но показалъ поддержку только въ козыряхъ, то ни въ какомъ случаѣ не слѣдуетъ ходить изъ разныхъ мастей, а лучше козырнуть съ маленькой. Если играющій сдѣлалъ назначеніе и имѣетъ на рукахъ туза съ маленькими, то выходъ долженъ быть непременно сдѣланъ съ туза, если же это назначеніе сдѣлано противниками, то выходъ дѣлается съ маленькой.

Въ томъ случаѣ, когда карта во время переговоровъ не объяснилась и играющій ходить съ какой-нибудь масти и не находитъ поддержки, то заручившись, ни въ какомъ случаѣ не слѣдуетъ мѣнять масти, а ходить въ ту же, иначе можно испортить партнеру нѣсколько мастей. Также необходимо стараться какъ можно меньше отнимать у партнера козырей, не слѣдуетъ козырять даже и въ томъ случаѣ, когда неизвѣстно у кого находится послѣдній козырь у партнера, или противниковъ. На оборотъ если извѣстно что у противника на рукахъ находится много козырей, то должно всегда ходить ему подъ козыря, исключая того случая, когда одинъ изъ противниковъ бьетъ, а другой скидываетъ фоски, въ этомъ случаѣ ходить съ этой масти ни въ какомъ случаѣ не слѣдуетъ. Хо-

дѣть всегда должно въ масть партнера, только не въ козырей и всегда со старшей и затѣмъ съ той же масти по старшинству. Что касается козыряться партнеру, если онъ сдѣлалъ назначеніе, то слѣдуетъ ходить въ старшую, если на рукахъ имѣется немного козырей, но если ихъ четыре или больше и притомъ съ фигурою, то ходятъ обыкновенно съ маленькой. Если же при этомъ находятся тузъ или король, то нужно сначала ходить въ эту фигуру, а потомъ уже въ маленькую. Когда при тузѣ или королѣ находится еще дама, то козырнувъ въ старшую, слѣдуетъ затѣмъ сдѣлать выходъ дамою, но имѣя вмѣсто дамы валета или десятку, ходятъ во второй разъ съ маленькой. Если ходъ сдѣланъ крупной картой и взята взятка, и выходъ дѣлается въ другую масть, то предъидущій ходъ долженъ быть сдѣланъ не иначе, какъ въ бланкъ. Когда карты отыграны, то дѣлать ходъ необходимо со старшей карты. Нужно избѣгать дѣлать выходы въ одну изъ трехъ картъ: девятку, осьмерку, или семерку, иначе такіе выходы покажутъ, что у играющаго дурная карта.

Когда противники, назначивъ игру не козыряютъ, то выгодно самимъ козырять, чтобы перевести у нихъ козырей. Если же у играющаго съ партнеромъ хорошія карты и противники повидимому черезъ силу сдѣлали назначеніе, то очень удобно и выгодно открывать игру козыряя имъ.

При игрѣ необходимо вести счетъ козырямъ, даже и не сдѣлавъ назначенія, а также и мастямъ, разыгрываемымъ обѣими сторонами, а также запоминать вышедшія старшія карты остальныхъ мастей.

Имѣя на рукахъ много козырей хотя и не сильныхъ, когда партнеръ не поддержалъ, слѣдуетъ всегда козырять, чтобы перевести козырей у противниковъ, въ этомъ случаѣ не стоитъ надѣяться на партнера, а заручившись козырять въ туза, или короля и, взявъ взятку, продолжать въ маленькую.

Для того чтобы отыграть свою масть, должно стараться заручить партнера, чтобы онъ ходилъ въ эту масть. Если

партнеръ ходить съ фигуры, то нужно, въ большинствѣ случаевъ, стараться пропустить ее; если же онъ ходить въ маленькую, то слѣдуетъ класть фигуру и если можно не старшую. Въ случаѣ назначеніе сдѣлано партнеромъ, то нужно стараться помогать ему всеми своими лучшими картами, а поэтому нужно ходить со старшихъ картъ, это особенно важно при безкозырной игрѣ.

Если противники назначили большую игру и обозначили двѣ или даже три масти, то непременно нужно ходить въ старшія карты остальныхъ мастей.

Если на рукахъ нѣтъ четырехъ, или по крайней мѣрѣ трехъ значительныхъ козырей, то козырять не слѣдуетъ, если назначеніе сдѣлано партнеромъ по второму кругу, такъ какъ у него можетъ оказаться только четыре козыря, если же партнеръ самъ начнетъ козырять, то ему должно отвѣчать.

Когда при назначеніи игры, партнеръ будучи въ рукѣ не козыряетъ, а идетъ съ другой масти, то этимъ онъ прямо показываетъ, что желаетъ укрываться, а потому заручившись слѣдуетъ отвѣчать ему въ ту же масть.

Что касается того съ какой карты ходить и какую класть прочимъ играющимъ, то для этого необходимо помнить положеніе всехъ играющихъ относительно другъ друга. Такъ, тотъ кому приходится ходить считается въ первой рукѣ, сосѣдъ его съ лѣвой стороны во второй, слѣдующій въ третьей рукѣ и послѣдній—въ четвертой. Такъ выходъ приходится дѣлать тому, кто взялъ взятку, то поэтому положеніе играющихъ постоянно мѣняется.

Если тому, кто находится въ первой рукѣ, приходится ходить съ двухъ картъ, то должно дѣлать выходъ со старшей. Отъ трехъ картъ и больше, ходятъ съ маленькой если назначеніе сдѣлано играющимъ или его противниками, если же игру назначилъ партнеръ, и нужно помогать ему взятками и при томъ извѣстно, что ходомъ съ фигуры у него отыгрываются старшія карты, то и слѣдуетъ ходить съ этой фигуры.

Имѣя нѣсколько картъ подрядъ по старшинству нужно идти всегда со старшей, чтобы партнеръ, предполагая старшихъ у противниковъ, не крылъ козыремъ младшихъ. Имѣя на рукахъ короля и даму съ маленькими, нужно ходить съ короля, если же тузъ находится у партнера, тогда ходить съ маленькой. Отъ туза или короля съ маленькими, ходить съ маленькой, въ первомъ случаѣ тогда, когда выступаютъ и всегда во второмъ. Когда же играютъ, то ходятъ сначала съ туза, а потомъ съ маленькой.

Тому, кто находится во второй рукѣ отъ двухъ картъ, изъ коихъ одна фигура, нужно класть большую, особенно если его можно перекрыть карту противника. Имѣя фигуру съ двумя или тремя маленькими, въ первый разъ кладутъ маленькую, и затѣмъ большую. Отъ туза и дамы съ маленькими, если хотятъ поскорѣе заручиться, кладутъ сначала туза, но дамы положительно класть не слѣдуетъ.

Когда сдѣланъ выходъ во второй разъ и у играющаго нѣтъ на рукахъ той же масти, то ее непременно должно бить козыремъ, или же дать заручиться своему партнеру, бросивъ другую масть.

Когда на рукахъ находятся король и валетъ самъ третей, тогда нужно класть короля, если неизвестно, что тузъ той же масти находится у сосѣда съ лѣвой стороны, въ противномъ случаѣ нужно класть валета. Находящійся въ третьей рукѣ всегда кладетъ лучшую карту той масти изъ которой сдѣланъ ходъ, кромѣ того случая, когда она приходится подрядъ картъ, положенной партнеромъ. Отъ двухъ и до пяти старшихъ картъ подрядъ, необходимо класть непременно младшую, а взявши взятку отвѣчать со старшей, этимъ показывается партнеру, что и среднія находятся на рукахъ. Когда отдавая лѣвому сосѣду взятку, отыгрываютъ свою масть, тогда противники не долго будутъ въ рукѣ и не придется играющему сбрасывать своихъ взятковъ.

Если партнеръ ходитъ отъ девятки, восьмерки, или семерки

показывая тѣмъ, что у него ничего нѣтъ, тогда класть ту, или другую карту предоставляется соображенію играющаго, такъ какъ игру онъ будетъ вести самъ, ибо партнеръ своимъ выходомъ можетъ показать, что у него ничего нѣтъ.

Четвертой рукъ, если есть возможность, слѣдуетъ перекрыть карту противника и взять взятку, впрочемъ иногда имѣя старшую карту, можно и пропустить, если есть увѣренность взять лишнія взятки. Не имѣя извѣстной масти, представляется каждому по усмотрѣнію или бить козыремъ, или сбрасывать ненужныя карты, если ходятъ въ масть, которой нѣтъ ни у партнера, ни у играющаго, тогда въ особенности слѣдуетъ бить козыремъ тому у кого ихъ меньше. Не имѣя масти въ которую ходятъ и не желая бить козыремъ обыкновенно сносятъ слабѣйшія карты. Сносъ можетъ указать слабость игры партнера, а потому безъ причины не слѣдуетъ ходить ему въ масть, которую онъ сноситъ.

Также не нужно забывать слѣдующаго важнаго правила: Если партнеру извѣстна сильная и слабая масти играющаго и онъ все таки ходитъ въ послѣднюю, то заручившись, слѣдуетъ отвѣчать въ ту же масть. Если противники отыграли свою масть, то нужно приложить всѣ старанія сыграть свои старшія карты и взять такимъ образомъ взятки.

По окончаніи переговоровъ необходимо составить планъ игры и когда начинается игра, нужно стараться понять планъ другихъ игроковъ. Объяснить, какъ составить планъ игры весьма трудно, это зависитъ отъ картъ, которыя имѣются на рукахъ и ихъ расположенія, но только по нѣкоторымъ даннымъ можно подойти къ извѣстнымъ типамъ.

Иногда встрѣчаются слѣдующіе случаи: въ простой игрѣ, когда сдѣлавшіе назначеніе стараются поскорѣе заручиться и, отнявъ у противниковъ козырей, затѣмъ откозыриваютъ нужное число разъ, разыгрываютъ свои прочія масти. Играющіе не имѣющіе достаточнаго числа козырей, для того чтобы отнять остальные козыри у противниковъ и

вмѣстѣ съ тѣмъ отыграть свои другія масти стараются прежде всего не выковыривъ до конца отыграть свои масти, заставляя укрыться козырьми и тѣмъ освободить остальные ихъ козыри и масти, этого рода планъ самый употребительный и разнообразный, если нѣтъ сильной игры въ козыряхъ. Затѣмъ играющіе первое время даютъ заручиться противникамъ, чтобы они своими ходами въ первыхъ разоблачили половину своихъ старшихъ картъ а во вторыхъ по возможности оправдали, невѣрныя взятки у играющихъ.

Для вистующихъ прежде всего нужно, понявъ, насколько то разъяснено переговорами игру противниковъ, сообразить какого плана будутъ держаться они и уже затѣмъ строить свой, который въ большинствѣ случаевъ не можетъ быть столько же опредѣленъ, какъ у назначившихъ *игру*.

С ч е т ъ .

По окончаніи каждой игры записывается ея результатъ т. е. взятки, онеры и тузы, при чемъ за взятки пишутъ обѣ стороны, а количество тузовъ и онеровъ записываетъ одна сторона: можетъ случиться и такъ, что онеры записываетъ одна сторона, а тузы другая. Запись производится такимъ образомъ: по окончаніи первой игры каждой изъ сторонъ проводить по горизонтальной чертѣ, съ правой стороны которой внизу записывается результатъ всѣхъ вмѣстѣ взятыхъ взятокъ; для этого каждая сторона помножаетъ число взятыхъ взятокъ на число соотвѣтствующее достоинству ихъ, смотря по сдѣланному назначенію. Онеры и тузы каждые отдѣльно записываются подъ чертою, но такъ чтобы всѣ числа были написаны въ видѣ столбца, единицы подъ единицами, десятки подъ десятками и т. д.

Результаты послѣдующихъ игръ записываются также, и каждая новая сумма подписывается подъ прежней, которая перечеркивается, а цифры на верху не складываются и пи-

шутся одна надъ другой. При полученіи у одной изъ стороны внизу цифры 500, оканчивается партія. Если у стороны взявшей партію сумма взятокъ выйдетъ меньше суммы противниковъ, то въ томъ же мѣстѣ имѣется 0, а разни́ца суммъ записывается противниками на мѣстѣ онеровъ и тузовъ. По окончаніи первой партіи игра продолжается, при чемъ можетъ быть два случая: когда сторона взявшая первую партію беретъ и вторую, тогда это называется роберомъ, результаты записей снова подсчитываются съ тою только разницею, что къ роберу приписывается не 500, а 1000 и затѣмъ вычитаются.

Если же вторую партію возьметъ другая сторона, то повторяется все сказанное по окончаніи первой партіи, затѣмъ играютъ на третью, которая и составитъ роберъ, по окончаніи котораго результатъ получается подобно предыдущему.

Если играющіе желаютъ, чтобы всю запись велъ одинъ изъ нихъ, то эта запись исполняется при тѣхъ же правилахъ.

Фигурами при назначеніи масти называются: тузъ, король, дама, валетъ и десятка, той масти, которую назначаютъ. Стоимость онеровъ бываетъ самая разнообразная, но постоянная считается такъ: пики—40, трефы — 60, бубны — 80, черви—100 и безъ козырей—120. Оперы записываются стоноюй, имѣющей болѣе фигуръ или тузовъ въ безкозырной игрѣ, при чемъ изъ нихъ не вычитаются онеры или тузы имѣющіеся у противниковъ. Для большей ясности мы приводимъ таблицы счетовъ:

Счетъ за одну взятку.

Сдѣланное на- значеніе.	Про- сто.	2	3	4	5	Малый шлемъ	Большой шлемъ.
Пики	4	14	24	34	44	54	64
Трефы	6	16	26	36	46	56	66
Бубны	8	18	28	38	48	58	68
Черви	10	20	30	40	50	60	70
Безъ козырей . .	12	22	32	42	52	62	72

Счетъ за одинъ оперъ.

Сдѣланное на- значеніе.	Про- сто.	2	3	4	5	Малый шлемъ	Большой шлемъ.
Пики	40	140	240	340	440	540	640
Трефы	60	160	260	360	460	560	660
Бубны	80	180	280	380	480	580	680
Черви	100	200	300	400	500	600	700
Безъ козырей . .	120	220	320	420	520	620	720

Число взятокъ, слѣдующихъ взять при назначеніи.

При простой игрѣ	7
При двухъ	8
При трехъ	9
При четырехъ	10
При пяти	11
Малый шлемъ	12
Большой шлемъ	13

**Техническія выраженія, употребляемыя при
игрѣ въ винтъ.**

1) *Подръзать*—значить снять колоду картъ, посредствомъ одной карты, взятой изъ другой колоды.

2) *Ромбусъ*—опрокидываніе крапомъ внизъ той части картъ, которая снята.

3) *Высшая масть*—всякая послѣдующая масть будетъ выше предъидущей.

4) *Фигуры*—тузъ, король, дама, валетъ и десятка.

5) *Фоски*—маленькія, не нужныя карты.

6) *Леве*—семь взятокъ, два леве—восемь и т. д.

7) *Малый шлемъ*—12 взятокъ, взятыхъ одной стороною.

8) *Большой шлемъ*—всѣ 13 взятокъ, взятыхъ одной стороною. *Терцъ* одной масти три карты, т. е. король, дама, валетъ трефъ.

9) *Квартъ отъ карты*—четыре карты подъ рядъ одной масти.

10) *Квинтъ отъ карты*—пять картъ одной масти.

11) *Прорѣзать*—положить карту, будучи во второй или третьей рукѣ не старшую, а вторую по старшинству.

12) *Сдѣлать рекоузъ*—сбросить карту не той масти, съ которой сдѣланъ ходъ, имѣя на рукахъ эту масть.

13) *Выходъ съ сингльтона или бланка*—выходъ съ масти, которой имѣется одна лишь карта.

14) *Заручиться*—имѣть право ближайшаго выхода.

15) *Партнеры*—играющіе той стороны, которая сдѣлала назначеніе.

16) *Вистующіе*—противники партнеровъ.

17) *Самъ-другъ*. Двѣ карты одной какой нибудь масти.

18) *Самъ-третей*. Три карты одинаковой масти.

БАККАРА.

Баккара первоначально была въ употребленіи въ южной Франціи.

Игра эта замѣчательно быстра въ своихъ переходахъ и очень похожа на людей съ нетерпѣливымъ характеромъ. Въ ней нѣтъ ничего особеннаго, занятнаго, но за то въ эту игру можно въ самое короткое время много проиграть и много выиграть.

Въ послѣднее время, баккара стала модной игрой не только многихъ гостинныхъ высшаго круга, но и всѣхъ вообще клубовъ, семейныхъ вечеровъ и т. п.

Правила этой игры слѣдующія:

Въ ней есть *банкометъ* и *партнера*. Банкометъ беретъ двѣ колоды картъ и передаетъ ихъ понтерамъ, чтобы они ихъ смѣшали. Банкометъ, принявъ смѣшанныя карты понтерами, снова ихъ тасуетъ и затѣмъ передаетъ ихъ кому нибудь изъ понтеровъ или изъ окружающей публики, чтобы сняли.

Банкометъ, передъ тѣмъ, какъ начинать играть, имѣетъ право перекинуть нѣсколько картъ подъ исподъ колоды, но объ этомъ правѣ онъ долженъ предупредить играющихъ.

По обѣ стороны *банкомета* усаживаются *партнера*: одинъ съ лѣвой стороны, другой съ правой.

Въ такой игрѣ, какъ баккара, всѣ условія изложенныя здѣсь должны быть строго соблюдаемы.

Каждый изъ партнеровъ кладетъ передъ собой ту сумму, которую онъ хочетъ пустить въ ходъ. Банкометъ ставитъ двойную сумму денегъ, т. е. противъ каждой изъ выставленной партнерами суммы.

По окончаніи этихъ условій, банкометъ сдаетъ карты по одной слѣдующимъ образомъ:

1) Одну карту направо, одну налѣво и одну карту для себя.

2) Одну карту направо, одну налѣво и одну для себя.

Въ *баккара*, числа 9, 19, 29 суть лучшіе, затѣмъ слѣдуютъ 8, 18, 28; 7, 17, 27 и т. д. Слѣдовательно числа, приближающіяся къ 9, 19, 29, т. е. къ числамъ оканчивающимся на 9 имѣютъ преимущества передъ другими числами.

Достоинство картъ опредѣляется числомъ ихъ очковъ. Фигуры считаются за десять.

Тотъ изъ игроковъ, банкометъ онъ или партнеръ, которому сразу выпадетъ 9 и 19, или 8 и 18, сейчасъ же оканчивается игру.

Если у банкомета выпадетъ 9 или 19, а такого числа нѣтъ у партнеровъ, то онъ забираетъ всѣ деньги, которыя были выставлены.

Талія не считается, если у партнера выпадетъ столько же очковъ, какъ и у банкомета.

Если бы у банкомета выпало 8—18, у одного изъ партнеровъ 9—19, а у другаго партнеране доставало бы только одного очка до очковъ банкомета, то банкометъ заплативши первому партнеру, беретъ деньги втораго.

Числа 10, 20, 30 называются *баккара* и пользуются особыми преимуществами.

Если нѣкто изъ игроковъ, какъ банкометъ, такъ и партнеръ, не имѣютъ на рукахъ ни 8, ни 9, то банкометъ спрашиваетъ партнера съ правой стороны, не желаетъ ли онъ на счастье взять третьей карты? Потомъ съ тѣмъ же вопросомъ обращается къ партнеру съ лѣвой стороны.

Никогда не дается четырехъ картъ одному и тому же игроку.

Затѣмъ банкометъ беретъ одну карту и для себя, если ему это заблагоразсудится. Это называется *передернуть*. Онъ можетъ *довольствоваться* и тѣмъ числомъ картъ, которое у него на рукахъ, объявивъ при этомъ, что онъ остается при своихъ.

Какъ только банкометъ взялъ карту, или удовольствовался своей, каждый открываетъ игру.

Тогда банкометъ или тотъ изъ партнеровъ, число очковъ котораго ближе всего подходитъ къ 9, 19, 29, выигрываетъ. Напримѣръ, если у банкомета 6, у одного изъ партнеровъ 5, а у другаго 7, то банкометъ выигрываетъ у перваго партнера, а проигрываетъ второму.

Если бы у того и другаго партнера было 8 и 7, то банкометъ заплатилъ бы обоимъ; но если бы они объявили 5, то онъ выигралъ бы всѣ деньги, находящіяся въ игрѣ.

Если у партнеровъ по 6, также какъ и у банкомета, то выигрышъ долженъ дѣлиться на три равныя части.

Ходъ игры.

Каждый разъ, когда у партнера четыре очка или очкомъ меньше, онъ спрашиваетъ третью карту у банкомета. Во всѣхъ остальныхъ случаяхъ онъ долженъ быть *довольнымъ* тѣмъ, что у него есть.

Только какъ исключеніе уже ему позволяютъ брать карту, когда у него 5 очковъ, или отказываться, когда у него всего только 4 очка.

Банкометъ же, напротивъ, поступаетъ согласно дѣйствіямъ понтера.

Не входя въ особенныя размышленія по этому поводу, мы представляемъ таблицу различныхъ комбинацій, которыя представляютъ двѣ колоды картъ для двухъ игроковъ.

104 карты представляютъ 5336 комбинацій, а именно:

Число *одиннадцать*, изъ туза и 19, короля, дамы или валаета, можетъ выпасть 512 ю различными манерами.

Число *дванадцать* 504.

Число *тринадцать* 512.

Число *четырнадцать* 504.

Число *пятнадцать* 512.

Б Е З И К Ъ.

Безикъ почти новая игра, проникшая къ намъ въ гостинныя и клубы изъ парижскихъ кофейныхъ.

Онъ образовался изъ пикета и другихъ игръ, и потому въ немъ встрѣчаются очень остроумныя комбинаціи. Первоначально онъ появился въ провинціальныхъ городахъ Франціи. Въ продолженіи тридцати лѣтъ онъ былъ извѣстенъ въ *Сентоноръ* и Пуату подъ мѣстнымъ названіемъ *безикъ*. Откуда произошелъ онъ? какъ укоренился въ Парижъ—неизвѣстно. Все, что только извѣстно, такъ это то, что *безикъ* игра очень занимательная вслѣдствіе разнообразія шансовъ и комбинацій. Механизмъ игры *безика* не труденъ, простъ и полонъ завлекательныхъ случайностей. Судить объ этомъ можно по слѣдующимъ правиламъ:

1) *Безикъ* обыкновенно играется вдвоемъ, по 1000 поэновъ *), двумя колодами въ тридцать двѣ карты.

Порядокъ и стоимость картъ, рассматриваемыхъ отдѣльно, слѣдующіе:

Тузъ стоитъ 11 поэновъ, десятка 10, король 4, дама 3, валетъ 2; девятки, осьмерки и семерки слѣдуютъ въ уменьшающемся порядкѣ, но они не имѣютъ никакой стоимости, за исключеніемъ семерки козырей, которая стоитъ десять.

Рассматриваемыя группами и *марьяжами*, карты имѣютъ слѣдующую стоимость:

2) Четыре туза вмѣстѣ взятыя считаются за 100 поэновъ, четыре короля 80, четыре дамы 60 и четыре валета 40. *Марьяжъ*

*) Очковъ.

козырной, т. е. соединеніе козырнаго короля и козырной дамы, стоитъ 40, а простыя 20. Двойной козырной марьяжъ стоитъ 80, а двойной какой либо другой масти 40. Дама пикъ съ валетомъ бубень образуютъ безикъ и стоятъ 40 поэновъ. Двойной безикъ стоитъ 500. Это одинъ изъ самыхъ главныхъ и рѣшительныхъ ударовъ въ партіи. Козырная мажорная квинта, т. е. тузъ, десятка, король, дама и валетъ стоятъ 250 поэновъ. Это тоже одинъ изъ важныхъ ударовъ въ партіи. Двѣ козырныхъ семерки вмѣстѣ стоятъ 20 поэновъ.

3) Младшая карта рѣшаетъ кому сдавать изъ двухъ игроковъ. Сдающій мѣшаетъ карты и даетъ ихъ снять своему партнеру, который и начинаетъ игру. Каждый игрокъ сдаетъ поочереди.

4) Сдающій раздаетъ поочереди (по двѣ карты, или по двѣ и по три) восемь картъ своему партнеру и столько же себѣ. Семнадцатую карту онъ вскрываетъ—она составляетъ козырь. Карты талона (колоду) онъ кладетъ отъ себя вправо.

Если на вскрышкѣ будетъ семерка, то сдающій записываетъ десять поэновъ. Если же какая-нибудь другая карта, то тотъ изъ игроковъ, у котораго семерка на рукахъ, можетъ ею подмѣнить открывшійся козырь и отмѣтить у себя десять.

5) Послѣ всякой взятки, каждый изъ игроковъ считаетъ свои поэны и беретъ одну карту изъ колоды, такъ что у него постоянно восемь картъ на рукахъ. Берущему взятки принадлежитъ первый ходъ.

6) Ни одинъ изъ игроковъ не можетъ объявить марьяжа или группы, не взявъ передъ тѣмъ взятки. Онъ не имѣетъ права брать изъ колоды карты, а долженъ объявить при семи картахъ.

7) Позволяется показывать или объявлять каждую карту, марьяжъ или группу только отдѣльно.

8) Изъ двухъ картъ одинаковой стоимости та, которая *ходитъ*, беретъ взятку.

9) Во время игры не позволяется считать карты колоды, раз-

смаатривать свои взятки, а тѣмъ болѣе взятки своего партнера.

10) До тѣхъ поръ, пока есть карты въ колодѣ, можно *поддавать* и даже крыть козыремъ масть, если она у васъ даже и есть.

11) Когда колода вышла, то обязаны сдавать или бить карту требуемою мастью. Если нѣтъ масти, то бить козыремъ; если же нѣтъ козыря, то сдавать.

Кто уступаетъ или бьетъ, между тѣмъ какъ онъ могъ бы поступить иначе, тотъ не записываетъ поэны своихъ взятокъ. Впрочемъ поэны, которые онъ уже сосчиталъ, принадлежать ему.

12) Какъ только колода вышла вся, игроки не могутъ болѣе объявлять группы, или считать поэны. Тотъ, кто возьметъ послѣднюю взятку, записываетъ 10.

13) По окончаніи каждой партіи, игроки приписываютъ къ своему счету очки, доставленные имъ фигурами.

14) Первый игрокъ, сдѣлавшій 1000 поэновъ, выигрываетъ партію. Онъ можетъ объявить объ этомъ только взявши взятку. Объявленіе это не допускается, когда еще на столѣ колода.

15) Игрокъ, не вѣрно объявившій о своемъ выигрышѣ, проигрываетъ все то, что онъ записалъ.

16) Если два игрока въ одно время сдѣлаютъ по 1000 поэновъ, то выигрываетъ тотъ, который взялъ послѣднюю взятку.

17) Если кто засадеа, то карты тасуются и сдаются снова.

18) Если у котораго либо изъ игроковъ меньше осьми картъ, то недостающія онъ добираетъ изъ колоды.

19) Если у него девять картъ, то ему списывается 60 поэновъ, и онъ не беретъ карты изъ колоды, чтобъ уравнять свою игру.

Если у него девять картъ вмѣсто осьми въ продолженіи цѣлой игры, то ему списывается 150 поэновъ.

Наставленія.

Для того, чтобы отмѣчать поэны, употребляются марки, фиши, жетоны или наръзанныя карты. Фиша считается обыкновенно за 500 поэновъ, а жетонъ за 100.

Играющій долженъ привыкнуть къ составленію марьяжей и группъ, чтобъ скорѣе достичь 1000 поэновъ.

Онъ долженъ сбывать младшія карты и стараться крыть тѣми, которыя будутъ считаться.

Если у игрока рядъ картъ одной масти, то онъ долженъ ходить съ нихъ смѣло, чтобы *запутать* своего партнера и заставить его сбрасывать старшія карты или бить козырями.

Нужно придерживать на рукахъ королей и дамъ для марьяжей, или группы изъ четырехъ королей и четырехъ дамъ. Также и тузовъ, чтобъ составить группу изъ четырехъ тузовъ; пиковыхъ дамъ и бубновыхъ валетовъ для безика и двойнаго безика и наконецъ козырей, чтобъ можно было распоряжаться партіей: брать взятки и имѣть возможность объявлять. Во всякомъ случаѣ нужно пользоваться этими правилами съ умѣренностью, изъ опасенія какъ бы не испортить своей партіи.

Если вы замѣчаете, что къ концу колоды, вашъ партнеръ собирается сдѣлать какое-нибудь важное объявленіе или хочетъ объявить выигрышъ, то нужно стараться, при помощи старшихъ козырей, не допускать его до колоды, набирать взятки и взять себѣ послѣднюю.

Какъ только будетъ объявлена группа въ четыре туза, то нужно крыть ими, за исключеніемъ туза козырей, котораго нужно приберечь для козырной мажорной *квинты*.

Точно также поступаютъ и съ королями и дамами, марьяжи которыхъ или группы уже были объявлены.

Что же касается до валетовъ, то нужно беречь только бубновыхъ для безика и козырныхъ для козырной *квинты*.

Пиковыя дамы образуютъ собой и безикъ, и марьяжъ. Поэтому ихъ тоже слѣдуетъ беречь.

Безикъ втроемъ.

Партія эта играется въ 1500 поэновъ въ три колоды. Сдающій тасуетъ карты и даетъ снять играющему слѣва. Онъ

сдаётъ карты слѣва направо по двѣ, или по двѣ и по три, чтобъ у каждаго было восемь. Двадцать пятая вскрывается и служить козыремъ. Карты колоды кладутся *вкось* потому что ихъ много.

Начинаетъ первый играющій справа, и взявши взятку продолжаетъ. Игра продолжается слѣва направо. Вышеприведенныя правила прилагаются и для безика втроемъ.

Три дамы пикъ и три валета бубень, взятыхъ вмѣстѣ, стоятъ 1500 поэновъ. Это ударъ весьма рѣдкій.

Безикъ вчетверомъ.

Партія эта играется съ партнерами, двое противъ двоихъ. Играютъ въ три колоды.

Жребій опредѣляетъ игроковъ, которые должны играть вмѣстѣ.

Иногда играющіе сами выбираютъ себѣ партнеровъ.

Каждый играющій, послѣ того какъ взялъ взятку, имѣетъ право объявлять *марьяжи*, *группы*, *безики* и другія выгодныя соединенія картъ.

Поэны каждой игры присоединяются въ продолженіи партіи.

Взятки собираются вкучу однимъ изъ партнеровъ, а счетъ очкамъ ведется сообща. Послѣдняя взятка, дающая 10 очковъ, дѣлится между всѣми партнерами пополамъ.

Для безика вчетверомъ правила одни и тѣ же, какъ вдвоемъ.

Безикъ безъ вскрыши—безкозырный.

Въ этой партіи не вскрываютъ карту, опредѣляющую козыря. Первый объявленный *марьяжъ* опредѣляетъ его.

Безикъ безъ козырей играется вдвоемъ, втроемъ и вчетверомъ съ партнерами.

Квинта козырная, которая стоитъ 250, можетъ явиться только послѣ марьяжа, который опредѣлитъ козыря.

Козырные семерки не имѣютъ тутъ ни значенія, ни употребленія.

Безики, четыре туза, четыре короля, четыре дамы и четыре валета, тѣ же, что и въ простомъ безикѣ, могутъ быть объявлены ранѣе, чѣмъ опредѣлится первенствующая масть.

Первый марьяжъ, опредѣляющій козыря, стоитъ 40 поэновъ.

Точно также двойной марьяжъ стоитъ 80 и опредѣляетъ козыря, если онъ только первый объявленъ.

Остальные марьяжи стоятъ столько же, какъ и въ безикѣ съ вскрытіемъ козыря.

Партія эта требуетъ внимательнаго наблюденія за выходящими картами, чтобы быть въ возможности опредѣлить тѣ изъ нихъ, которыя будутъ козырями.

Хорошо тоже составлять квинту той масти, въ которой надѣется объявить первый марьяжъ.

Кромѣ того, все вышесказанное о безикѣ со вскрытіемъ козыря относится и къ послѣдней игрѣ.

БОСТОНЪ.

Бостонъ игра американскаго происхожденія. Онъ беретъ начало со временъ войнъ за независимость Соединенныхъ Штатовъ и изгналъ вистъ, бывший тогда въ модѣ въ Новомъ Свѣтѣ. Духъ партій произвелъ эту мирную революцію, на которую, впрочемъ, никто не жалуется. Эта новая игра есть только передѣлка виста, съ которымъ она очень схожа.

Только въ американской игрѣ одна карта—валетъ стоитъ дороже всѣхъ остальныхъ. Карта эта называется *бостономъ*.

Правила игры.

1) Бостонъ играется вчетверомъ, въ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты, стоимость которыхъ распредѣлена слѣдующимъ образомъ: тузъ, король, дама, валетъ и т. д. до двойки. Но валетъ бубень составляетъ исключеніе: его называютъ *бостономъ*, какъ самую игру *). Это самая старшая карта изъ всѣхъ и считается четырнадцатымъ козыремъ, а именно: тринадцать картъ той масти, которая на вскрышѣ и бостонъ, который старше всѣхъ. Когда на вскрышѣ бубны, то валетъ занимаетъ свое обыкновенное мѣсто послѣ дамы, а бостонъ уже валетъ червей.

2) У cadaго игрока есть коробочка, заключающая сто двадцать разноцвѣтныхъ фишъ, а посрединѣ стола помѣщена тарелка или плоская корзина, которая изображаетъ кассу изъ вкладовъ, производимыхъ игроками по предварительному согласію.

3) Партія составляется изъ десяти туровъ,—восьми простыхъ и двухъ двойныхъ.

Послѣ десяти туровъ необходимо согласіе четырехъ играющихъ, чтобы раздѣлить содержимое корзинки; если одинъ изъ

*) Между русскими игроками, вмѣсто валета бубень, самой старшей картой считается тузъ, а самой младшей двойка.

нихъ несогласенъ, то нужно продолжать игру до тѣхъ поръ, пока ничего въ корзинѣ уже не будетъ принадлежать отказывающемуся.

4) Мѣста выбираются по жребію и до окончанія партіи мѣнять ихъ не позволяется.

Чтобы опредѣлить, кому сдавать, одинъ изъ играющихъ дѣлитъ колоду на четыре кучки и раздаетъ ихъ играющимъ, Тотъ, въ чьей кучкѣ находится валетъ бубенъ, сдаетъ первый.

5) Первый сдающій получаетъ ставку остальныхъ трехъ играющихъ, которая состоитъ обыкновенно изъ десяти фишъ съ каждаго игрока, кладетъ затѣмъ и свою ставку, ставитъ коробочку по правую руку отъ себя и отвѣчаетъ за нее.

6) Снимать даетъ онъ налѣво, а сдаетъ справа по одной или по нѣсколько картъ, каждому 13 картъ, кладя себѣ послѣднему и вскрывая карту, остающуюся послѣ сдачи. Вскрышка эта опредѣляетъ масть козыря и остается на столѣ до тѣхъ поръ, пока не пойдетъ первый играющій.

Перезданныя и не замѣченныя карты. Если одна карта была замѣчена, но не по винѣ сдающаго, то онъ пересдаетъ; въ противномъ случаѣ, сдача картъ переходитъ слѣдующему играющему, не дѣля карты въ корзинкѣ.

7) Бостонъ играется только въ двѣ масти, которыя называются старшей и младшей. Старшая указывается мастью, вскрытой при первой сдачѣ, и она остается старшей въ продолженіи всей партіи.

Въ слѣдующія сдачи масть, которую вскрываютъ, называется младшей впрочемъ, если случайно въ одну изъ другихъ сдачъ выйдетъ старшая, то она остается старшей, и играютъ въ старшую.

8) Чтобы играть во всѣхъ четырехъ мастяхъ, непременно нужно спросить *соло* или *индепандансъ*, объ которой будемъ говорить ниже. Но вообще избегайте многихъ мастей: пасъ увеличить находящееся въ коробочкѣ.

9) Коробка, которую сдающій ставитъ на правую руку,

указываетъ на того, кто долженъ будетъ сдавать. Прежде чѣмъ дать снять карты, сдающій долженъ осмотрѣть коробку, потому что онъ за нее отвѣчаетъ (§ 5).

Лишь только коробка устлана на мѣсто и карты сняты, никто не имѣетъ права требовать уплаты.

10) Тотъ изъ играющихъ, который находится сирава отъ сдающаго, первый имѣетъ право объявлять. Онъ можетъ просить, чтобы ему позволили играть въ указанной имъ масти; но онъ не можетъ ни назвать, ни показать карту, которую онъ кладетъ на столъ не вскрывая; или же онъ пасуетъ.

Кто изъ играющихъ разъ уже сказалъ пасъ, тотъ не можетъ уже покупать. Но какъ только разъ было сказано, что куплено, то играющій обязанъ играть.

Играющій, который долженъ играть, обязанъ сказать играетъ онъ въ старшую или въ младшую, и можетъ играть только въ объявленной имъ масти.

11) Если случится, что всѣ четыре игрока спасуютъ одинъ за другимъ, то касса переходитъ въ томъ же видѣ къ тому, который слѣдуетъ за сдающимъ. Если первый игрокъ объявляетъ игру, сосѣдъ имѣетъ право пасовать или принять вызовъ. Въ первомъ случаѣ образуется пара партнеровъ, имѣющихъ цѣлью отбить кассу, находящуюся подъ надзоромъ двухъ другихъ игроковъ, которые дѣлаются ихъ противниками и стараются защитить свое сокровище.

Но если второй игрокъ спасовалъ, то третій объявляетъ въ свой чередъ свои намѣренія; если же и этотъ спасовалъ, то четвертый игрокъ выражаетъ свое желаніе, и если вступаетъ въ дружескій союзъ съ первымъ, то двое другихъ дѣлаются ихъ противниками.

Если, впрочемъ, трое первыхъ играющихъ пасуютъ, а четвертый покупаетъ, то слово должно принадлежать первому; если первый пасуетъ, то слово переходитъ остальнымъ игрокамъ поочереди.

Въ случаѣ, если четвертый играющій видитъ, что его ни-

кто не придерживаетъ, то онъ обязанъ играть противъ всѣхъ трехъ и можетъ ограничиться пятью только взятками.

12) Никогда не слѣдуетъ выражать ни словами, ни знаками ту масть, въ которой вы желали бы, чтобы игралъ вашъ партнеръ, потому что остальные игроки, имѣя благовидный предлогъ, могутъ бросить партію.

13) Ошибочное объявленіе не влечетъ за собой ничего. Напримеръ, если играющій говоритъ черви, а бросаетъ на столъ трефу, то трефа тамъ и остается, и игра продолжается.

Такъ какъ игра, по обыкновенію, идетъ втроемъ, то ясно, что ошибки, выгода и потеря дѣлаются общими для двухъ играющихъ; впрочемъ, „существуютъ исключенія, которыя будутъ указаны при взяткѣ и ренонсахъ.

14) Прикупъ одного играющаго уничтожается высшимъ прикупомъ другаго. Такимъ образомъ, если одинъ изъ игроковъ купилъ въ младшую а другой въ старшую, то прикупъ младшую уничтожается.

Вообще всякій прикупъ уничтожается прикупомъ высшимъ. Прикупы располагаются въ слѣдующемъ порядкѣ: прикупъ младшей, прикупъ старшей, прикупъ *соло* или *индепандансъ* прикупъ съ тѣмъ, чтобы взять девять взятокъ той масти, которую укажутъ, прикупъ на девять взятокъ въ младшую прикупъ на девять взятокъ въ старшую и прикупъ къ *мизеру*.

Если пасуютъ всѣ четверо, то содержаніе коробки удваивается отъ слѣдующей талии.

15) Если три первыхъ игрока пасуютъ, а четвертый покупаетъ, то слово переходитъ къ первому, а за нимъ по очереди и къ двумъ другимъ, которые могутъ только или держать, или пасовать; покупать выше они не могутъ.

16) Играющій, который купилъ и никѣмъ не поддерживается, обязанъ играть одинъ противъ трехъ остальныхъ. Тогда ему достаточно взять пять взятокъ, чтобы выиграть коробку и получить, кромѣ того, съ проигрывающихъ по ниже приложенному тарифу.

Если онъ возьметъ меньше пяти взятокъ, то коробка принадлежитъ остальнымъ тремъ игрокамъ и кромѣ того онъ платитъ имъ столько, сколько бы ему они заплатили, еслибъ онъ взялъ пять взятокъ.

17) Если прикупъ придержанъ, то покупающій и придерживающій должны взять по крайней мѣрѣ восемь взятокъ вдвоемъ, чтобы выиграть коробку и тѣмъ уплатить по тарифу. Покупающій и придерживающій, не исполнившіе свою обязанность, т. е. не взявшіе восьми взятокъ, платятъ остальнымъ двумъ столько, сколько съ нихъ бы получили, за исключеніемъ коробки.

Кромѣ того, они кладутъ въ коробку столько жетоновъ, сколько уже въ ней было, что и называется сдѣлать лабетъ.

18) Если играющій покупаетъ *соло* (индепандансъ), то долженъ по крайней мѣрѣ взять восемь взятокъ, чтобы выиграть коробку и получить по тарифу. Если онъ ихъ не возьметъ, то онъ проигрываетъ столько, сколько бы выигралъ.

19) *Мизеръ* состоитъ въ томъ, чтобы не взять ни одной взятки; это тѣмъ болѣе трудно, что одному приходится играть противъ трехъ. Прикупъ къ мизеру уничтожаетъ козырей и бостонъ. Если тотъ, кто купилъ, выигрываетъ мизеръ, то онъ беретъ коробку и получаетъ съ каждого играющаго указанную по тарифу цѣну за эту талію. Въ случаѣ же, если онъ проигрываетъ, то платитъ столько, сколько бы выигралъ. Въ случаѣ выигрыша ни онъ платитъ, не ему не платятъ бостона; но если онъ проигрываетъ и у него нѣтъ бостона, онъ платитъ его остальнымъ тремъ игрокамъ.

20) Если играющій имѣетъ бостонъ, то получаетъ съ остальныхъ игроковъ по двѣ фиши, что называется уплатить.

21) Взятки, которыя играющій возьметъ сверхъ тѣхъ, которыя онъ обязанъ взять, уплачиваются ему по тарифу. Если онъ возьметъ всѣ взятки, что называется *шлемъ*, то ему всѣ взятки платятся вдвое. Покупавшему, который не поддержанъ, достаточно взять восемь взятокъ, чтобы сдѣлать шлемъ.

22) Покупающій и придерживающій обязаны взять вдвоемъ восемь взятокъ, какъ сказано въ параграфѣ 14; но легко можетъ быть, что одинъ изъ нихъ проиграетъ, между тѣмъ какъ другой ни проигрываетъ, ни выигрываетъ. Такъ, если играющій покупаетъ, то онъ долженъ по крайней мѣрѣ взять пять взятокъ; тотъ же, кто придерживаетъ, долженъ взять по крайней мѣрѣ три.

Одинъ изъ играющихъ, не добравшій своихъ взятокъ, кладетъ въ коробку столько жетоновъ, сколько ихъ тамъ было; кромѣ того, онъ платитъ каждому играющему столько, сколько получилъ бы, если бы взялъ свои взятки. Кромѣ всего этого онъ платитъ каждому играющему по двѣ фиши, что называется *консолаціей*. Другой партнеръ, который взялъ свои взятки, ни проигрываетъ, ни выигрываетъ.

23) Лишь только карты сняты, нельзя уже больше прикасаться къ содержимому въ коробкѣ, и выигрывающіе не взявшіе того, что имъ слѣдовало, лишаются своихъ правъ и ихъ доли остаются въ коробкѣ въ пользу слѣдующей талиі.

24) Сказавшій *пасъ*, не можетъ уже отъ него отказаться, развѣ только въ томъ случаѣ, когда покупаетъ послѣдній, тогда онъ имѣетъ право придержать. Покупающій ни въ какомъ случаѣ не можетъ отказаться.

25) Взятки нельзя разсматривать, чтобъ узнать вышедшія карты. Позволяется только посмотрѣть послѣднюю взятку, когда слѣдующая еще на столѣ.

26) Игрокъ, у котораго нѣтъ требуемой масти, находя невыгоднымъ перекрывать козыремъ, можетъ бросить простую карту.

27) Имѣющій требуемую масть, долженъ сносить ее.

28) Если у играющаго и у его партнера случился *ренонсъ* во время игры, то они ничего не выигрываютъ, если бы имѣли даже восемь или болѣе взятокъ.

Если игрокъ возьметъ меньше восьми взятокъ съ своимъ партнеромъ, то коробка выиграна противниками.

29) Каждый выигрывающій долженъ заставить заплатить

себѣ сейчасъ же. Больше онъ ничего не имѣетъ права требовать, какъ только карты сняты для слѣдующей партіи.

Т а р и ф ъ п л а т е ж е й.

Прикупъ младшей масти купленный и выигранный.

Туръ простой. Выигрывающіе получаютъ каждый съ другаго игрока: за положенныя восемь взятокъ, которые называются *консолаціей*, 2 фиши; за 9 взятокъ—4; за 10 взятокъ—6; за 11 взятокъ—8; за 12 взятокъ—10 фишъ.

При тринадцати взяткахъ все платится вдвое. Это называется *шлемъ*.

Слѣдовательно за 13 взятокъ одинъ процентъ за положенныя 4 фиши; пять взятокъ сверхъ положенныхъ, по 4 фиши за взятку, итого 20. Всѣхъ же фишъ платится 24.

Прикупъ старшей масти купленный и выигранный.

Простой туръ. За положенныя взятки—4 фиши: за 9 взятокъ,—8; за 10 взятокъ—12; за 11 взятокъ—16; за 12 взятокъ—20 фишъ.

При тринадцати взяткахъ все платится вдвойнѣ; слѣдовательно за 13 взятокъ: 1° за положенныя взятки—8 фишъ; 2° за пять взятокъ сверхъ положенныхъ, по 8 фишъ за взятку—итого 40. Всего 48 фишъ.

Выигранная самостоятельная игра въ младшей масти оплачиваемая вдвое.

Простой туръ. Тотъ, кто, играя индепандансъ или соло, выигрываетъ, получаетъ отъ cadaго игрока слѣдующее: за положенныя восемь взятокъ 16 фишъ; за 9 взятокъ—20; за 10—24; за 11 взятокъ, въ томъ числѣ и положенныя 28, за 12—30 фишъ.

При тринадцати взяткахъ плата удваивается; слѣдовательно за 13 взятокъ: 1° за положенныя—32 фиши; 2° за пять взятокъ сверхъ положенныхъ или шлемъ, по 8 фишъ за каждую—8, итого 40. Всего 72 фиши.

Выигранная самостоятельная игра въ старшей масти оплачивается, какъ за двойную партію.

Простой туръ. За положенныя взятки 32 фиши; за 9 взятокъ—40; за 10 взятокъ—48; за 11 взятокъ 56; за 12 взятокъ—64 фиши.

При тринадцатой взяткѣ платежъ удваивается. Слѣдовательно при тринадцати взяткахъ: 1^о за положенныя—64 фиши; 2^о за 5 взятокъ сверхъ положенныхъ, по 16 фишъ за каждую, итого 80. Всего 144 фиши.

Прикупъ купленный въ старшей масти и выигранный.

Туръ простой. Когда прикупъ сдѣланъ и игра проиграна, то противники получаютъ съ покупающихъ слѣдующее число фишъ: 1^о за неисполненную обязанность—2 фиши; 2^о за недобранную взятку—2. Всего 4 фиши.

При тринадцатой взяткѣ платежъ удваивается; такимъ образомъ за несыгранную игру 4 фиши; за шлемъ по 4 фиши за взятку—52. Всѣхъ фишъ 56.

Прикупъ купленный въ старшей масти и проигранный.

Туръ простой. Если игра старшей масти проиграна въ простомъ турѣ, то проигрывающіе платятъ вдвое противъ того, что платится въ младшей масти.

Проигранная самостоятельная игра въ младшей масти.

Простой туръ. Когда *indépendance* проиграна въ простомъ турѣ, младшей масти то проигрывающій долженъ платить каждому изъ остальныхъ трехъ игроковъ: 1^о за неудавшееся соло—16 фишъ; 2^о за одну недобранную взятку 4. Всего 20 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ плата удваивается; слѣдовательно за не сыгранную игру 32 фиши; 2^о за тринадцать взятокъ или шлемъ по 8 фишъ за каждую, итого 104. Всѣхъ фишъ 136.

Проигранная самостоятельная игра въ большую масть.

Простой туръ. Если *индепанданс* проигранъ въ младшую

масть при простомъ турѣ, то проигравшій долженъ заплатить каждому играющему вдвое противъ того, что сказано въ предшествовавшей главѣ.

Прикупъ младшей масти не купленный и выигранный.

Простой туръ. Сдѣлавшій прикупъ, который не поддержанъ, по обязанности долженъ взять только пять взятокъ.

Когда онъ выигрываетъ талию, то получаетъ съ каждого играющаго слѣдующее: за положенныя взятки—2 фиши; за одну взятку сверхъ того—4; за 2—6; за 3—8; за 4—10; за 5—12; за 6 взятокъ 14; за 7—16.

И такъ какъ при осьмой уже будетъ шлемъ, то ему платится вдвое. Слѣдовательно, за положенныя взятки 4 фиши; за восемь взятокъ сверхъ положенныхъ, по 4 фиши за каждую, 32. Всего 36 фишъ.

Прикупъ старшей масти не купленный и выигранный.

Туръ простой. Платежъ двойной противъ вышеприведеннаго положенія.

Прикупъ младшей масти не купленный и проигранный.

Прикупившій ея младшую масть и не взявшій пяти взятокъ, платитъ остальнымъ играющимъ: 1^о за несыгранную игру по 2 фиши; 2^о за недобранную взятку, по 2 фиши. Всего по 4 фиши.

При пятой проигранной взяткѣ все платится вдвое. Такимъ образомъ за несыгранную игру—4 фиши, за пять проигранныхъ, за каждую по четыре фиши, итого 20. Всего 24 фиши.

Прикупъ большой масти купленный и проигранный.

Платится вдвое противъ вышесказаннаго.

Туры двойные. При двойныхъ турахъ всѣ платежи удваиваются.

Прикупъ младшей масти купленный и выигранный.

Туръ двойной. Если кто прикупая по обязанности выигрываетъ младшей мастью, тотъ получаетъ слѣдующее число фишъ: за обязанность и 8 взятокъ—4 фиши; за 9 взятокъ—8; за 10 взятокъ—12; за 11 взятокъ, въ томъ числѣ и положенныя—16; за 12 взятокъ—20 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ все платится вдвойнѣ. Такимъ образомъ за положенныя 8 взятокъ—8 фишъ; сверхъ того, за пять взятокъ или за шлемъ, по 8 фишъ за каждую, итого 40. Всего 48 фишъ.

Прикупъ большой масти купленный и выигранный.

Туръ двойной. За положенныя восемь взятокъ—8 фишъ; за 9 взятокъ—16; за 10 взятокъ—24; за 11 взятокъ, въ томъ числѣ и положенныя—32; за 12 взятокъ—40 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ, все платится вдвойнѣ. Такъ, за положенныя взятки—16 фишъ; сверхъ того, за 5 взятокъ или шлемъ, по 16 фишъ за каждую, итого 80. Всѣхъ 96.

Въ такомъ же родѣ продолжается далѣе, удваивая платежи простыхъ, какъ для проигрыша, такъ и для выигрыша.

Въ заключеніе мы должны сказать, что бостонъ похожъ на вистъ, но только гораздо оживленнѣе послѣдняго.

Фонтенблосскій бостонъ.

Существуетъ много видоизмѣненій бостона. Мы ограничимся только *фонтенблосскимъ бостономъ*.

Каждый играющій, сдавая, кладетъ 50 фишъ въ коробку. Тотъ, который до начатія игры объявляетъ *cartes blanches*, получаетъ по 10 фишъ съ каждаго. Когда дѣлаютъ шлемъ или бостонъ вдвоемъ, то платится не одинъ только шлемъ, но и прикупъ и онеры.

Индепандансъ выше простаго прикупа. Маленькій мизеръ выше индепанданса, если только онъ не прикупается въ низшей противъ нея масти.

При маленькомъ мизерѣ сбрасываютъ (ecarter) одну карту и не берутъ ни одной взятки.

Прикупъ къ семи взяткамъ важнѣ маленькаго мизера.

Piccolissimo считается выше прикупа къ 7 взяткамъ, если онъ только не прикупается къ низшей масти. При *piccolissimo* не сносятъ ни одной карты и берутъ только одну взятку.

Прикупъ къ восьми взяткамъ важнѣ *piccolissimo*.

Большой мизеръ выше прикупа къ восьми взяткамъ, если только онъ не прикупается въ низшей масти. При большомъ мизерѣ не сносятъ ни одной карты и не берутъ ни одной взятки.

Прикупъ на девять взяткъ важнѣ большаго мизера.

Мизеръ четырехъ тузовъ выше прикупа къ девяти взяткамъ, если только онъ не прикупается въ низшей масти. При мизерѣ четырехъ тузовъ не сносится ни одной карты. Играющій имѣетъ право ренонсировать до десятой карты. Не нужно брать ни одной взятки.

Прикупъ къ десяти взяткамъ считается выше, чѣмъ мизеръ четырехъ тузовъ.

Маленькій мизеръ открытый (*surtable*) выше прикупа на десять взяткъ, если только онъ не объявленъ въ низшей противъ послѣдняго масти. При этомъ мизерѣ сносится одна карта и не берется ни одной взятки. Только играющій обязанъ открыть свои карты.

Прикупъ къ одиннадцати взяткамъ выше одного маленькаго открытаго мизера.

Большой открытый мизеръ выше прикупа къ одиннадцати взяткамъ, если только его не объявляютъ въ низшей противъ послѣдняго масти. Онъ играется также какъ и открытый маленький, съ тѣмъ различіемъ, что уступаетъ двойной карты.

Большой открытый мизеръ выше прикупа къ двѣнадцати взяткамъ.

Одинъ только бостонъ, т. е. когда прикупаютъ съ намѣреніемъ взять всѣ взятки, выше прикупа къ двѣнадцати взяткамъ.

Открытый бостонъ выше простаго, точно также какъ и съ

мизерами. Играющий одинъ только открываетъ свою игру на столѣ.

Слѣдующая таблица указываетъ платежи въ Фонтенблоскій бостонъ.

М А С Т И.	Пики.	Трефы.	Бубны.	Червы.
5 взятокъ одинъ или 8 вдвоемъ.	1	8	12	16
Три онера.	3	6	9	12
Четыре онера.	4	8	12	16
Каждая взятка сверхъ того.	1	2	3	4
Шлемъ или бостонъ вдвоемъ.	50	100	150	200
Шесть взятокъ или индепандансе.	6	12	18	24
Три онера.	4	6	12	16
Четыре онера.	6	12	18	24
Каждая взятка сверхъ того.	2	4	6	8
Маленькй мизеръ.	16	32	48	64
Семь взятокъ.	9	18	27	36
Три онера.	6	12	18	24
Четыре онера.	9	18	27	36
Каждая взятка сверхъ того.	3	6	9	12
Riccolissimo.	24	48	72	96
Восемь взятокъ.	12	24	36	48
Три онера.	8	16	24	32
Четыре онера.	12	24	36	48
Каждая взятка сверхъ того.	4	8	12	16
Большой мизеръ.	32	64	96	128
Девять взятокъ.	13	30	45	60
Три онера.	10	20	30	40
Четыре онера.	15	30	45	60
Каждая взятка сверхъ того.	5	10	15	20
Мизеръ четырехъ туровъ.	40	80	120	160
Десять взятокъ.	18	36	54	72
Три онера.	12	24	36	48
Четыре онера.	18	36	54	72
Каждая взятка сверхъ того.	6	12	18	24
Маленькй открытый мизеръ.	48	96	144	192
Одиннадцать взятокъ.	21	42	63	84
Три онера.	14	28	42	56
Четыре онера.	21	42	63	84
Каждая взятка сверхъ того.	7	14	21	28
Большой открытый мизеръ.	56	112	168	224
Двѣнадцать взятокъ.	24	48	72	96
Три онера.	16	32	48	64
Четыре онера.	24	48	72	96
Каждая взятка сверхъ того.	8	16	24	32
Бостонъ простой.	100	200	300	400
Бостонъ открытый.	200	400	600	800

В И С Т Ъ.

Вистъ есть игра, изобрѣтеніемъ которой хвалятся Англичане. Ходъ ея немногосложенъ.

Слово *вистъ* есть междометіе, которое значить *молчать*.

О вистѣ существуютъ довольно много болѣе или менѣе научныхъ сочиненій. Наша статья, просмотрѣнная знаменитымъ Дешапелемъ, заключаетъ теорію игры и главныя ея правила.

Вистъ въ десять поэновъ.

1) Во время партіи разговаривать не позволяется.

2) Вистъ играется вчетверомъ, въ двѣ колоды, въ пятьдесятъ двѣ карты каждая.

Впрочемъ для полной игры необходимо *шестерыхъ*. Четверо выбираются по жребію для настоящаго роббера, двое входятъ при слѣдующемъ. Если прибудутъ еще нѣсколько человѣкъ, то они замѣщаютъ прежнихъ.

3) По жребію опредѣляются партнеры; двѣ младшія карты играютъ противъ двухъ старшихъ. Тузъ хотя самая старшая карта въ этой игрѣ, въ этомъ случаѣ считается самой младшей.

Если вынуть двѣ карты одинаковой стоимости, то вынимаютъ другія двѣ. Но младшая карта при первомъ выниманіи удерживаетъ за владѣтелемъ ея право сдачи, выбора колоды и мѣста даже и въ томъ случаѣ, если при второмъ разѣ вынется карта и ниже.

4) Партнеры садятся одинъ противъ другаго.

Каждый имѣеть четыре жетона, чтобъ отмѣчать свои поэны, и кладутъ четыре фиши подъ подсвѣчникъ, чтобъ платить при концѣ каждой партіи.

5) Партія играется въ *десять* поэновъ. Каждая взятка, сверхъ шести стоитъ одинъ поэнь и называется *трикомъ*. Три онера считаются за два поэна, а четыре онера за четыре.

Онеры считаются послѣ взятокъ.

Если дошли до девяти взятокъ, то онеры не считаются и можно выиграть черезъ *трикъ*, за шлемъ платится восемь фишь, не измѣняя при этомъ отмѣченные поэны.

6) Одинъ отмѣченный поэнь не допускаетъ тройной проигрышъ, а пять отмѣченныхъ поэновъ двойной.

7) Каждый играющій долженъ отмѣчать передъ собой четко. Фиши должны тоже лежать на виду передъ однимъ изъ партнеровъ, выигравшихъ партію.

8) Если играющіе, которые проигрываютъ робберъ, выиграли, впрочемъ, одну партію, то число фишь, которое находится передъ ними, вычитается изъ общей суммы фишь, которыя нужно платить.

9) Каждый играющій имѣеть право тасовать карты, но тотъ, кому сдавать, можетъ тасовать ихъ послѣднимъ.

10) Снять даютъ направо. Если снято сверху или снизу менѣе четырехъ картъ, то нужно переснять.

11) Если замѣтили, что колода картъ невѣрна, то талія та не считается; предшествующія же считаются.

12) Партнеръ сдающаго долженъ собрать карты сдававшаго и положить ихъ отъ себя направо, чтобы они находились подъ рукой у того, кому придется сдавать.

13) Карты сдаются по одной, слѣва направо. Играющій, сидящій налѣво отъ сдающаго, ходитъ первый, а затѣмъ уже ходятъ взявшіе взятки.

14) Всѣ играющіе имѣють право глядѣть послѣднюю взятку, послѣ того какъ она уже собрана.

15) Каждый долженъ класть свою карту передъ собой и,

если она смѣшается съ картами другихъ играющихъ, то можно требовать, чтобы каждый положилъ бы передъ собой свою карту.

16) Обязаны сносить требуемую масть, но не обязаны бить; когда нѣтъ требуемой масти, то сносятъ какую-либо другую.

17) Каждый игрокъ, бросившій на столъ свои карты, даетъ право своимъ противникамъ назвать ихъ.

18) Всякій знакъ одобренія или неодобренія на игру партнера штрафуется однимъ поэномъ.

О с д а ч ѣ.

19) Сдающій не имѣетъ права трогать сданные на столѣ карты или пересчитывать оставшіяся, желая провѣрить, не ошибся-ли онъ въ сдачѣ.

Впрочемъ онъ можетъ взять одну карту, если положилъ двѣ; но если онъ повторитъ ошибку, то право сдачи теряется.

20) Играющій, поглядѣвшій или показавшій послѣднюю карту, не вскрывая ее, теряетъ право сдачи.

21) Никто во время сдачи не долженъ ни смотрѣть ни собирать своихъ картъ.

22) Когда по своей ошибкѣ вскроютъ карту, то противники имѣютъ право, пока еще неизвѣстенъ козырь, потребовать новой сдачи.

23) Если сдаютъ раньше своей очереди и обстоятельство это замѣтятъ только послѣ вскрыши козыря, то сдача годится и продолжается въ новомъ порядкѣ.

24) Играющій, который сдаетъ, долженъ оставить на столѣ козыря до тѣхъ поръ, пока не придетъ его чередъ играть.

Послѣ уже нельзя спрашивать, какая была карта; можно спрашивать только ея масть.

25) Если козырь находится еще на столѣ, когда уже взята второй трикъ (взятка), то противники имѣютъ право потребовать, чтобы съ нее ходили.

26) Если случится, что одинъ изъ игроковъ играетъ на двѣнадцати картахъ, то партнеръ его не имѣетъ права взять

последнюю взятку; но если другой играющій имѣть четырнадцать картъ, то талія не считается и сдача для него теряется.

27) Когда сдадутъ всѣ карты, то каждый разбираетъ ихъ по мастямъ, чтобъ легче опредѣлить игру свою.

28) Если одинъ изъ играющихъ позабудетъ снести на взятку карту и будетъ продолжать играть съ лишней картой, то противники имѣютъ право или признать талію или потребовать новой сдачи, при чемъ сдача переходитъ къ нимъ.

Объ очереди играть.

29) Если кто играетъ не въ свою очередь, то противники имѣютъ право или признать карту, или требовать, чтобъ партнеръ ходилъ съ извѣстной масти.

30) Если третій играющій бросить карту раньше втораго, то четвертый играющій можетъ бросить свою карту раньше своего партнера.

Если четвертый играющій бросить карту раньше втораго, то послѣдняго можно заставить бить или не бить карту.

31) Если всѣ четыре карты находятся на столѣ, то нельзя поправить никакой ошибки, сдѣланной отъ несвоевременнаго сноса.

32) Если кто нибудь, разчитывая на то, что онъ возьметъ взятку, ходить прежде своего партнера, то противники могутъ потребовать, чтобы послѣдній положилъ или младшую или старшую карту масти, или требовать, чтобы онъ ее билъ или не допустить до этого.

33) Если играющій вытащить и отдѣлить совершенно одну карту отъ остальной своей игры, то противники, не требуя, чтобъ онъ ее назвалъ, могутъ потребовать, чтобъ онъ немедленно съ нее ходилъ. Но если онъ ее уже включилъ опять въ игру, то она не имѣетъ на нее никакого права.

34) Если кто-нибудь снесетъ нѣсколько картъ на одну и

ту же взятку, то противники имѣютъ право потребовать, чтобы онъ положилъ извѣстную карту.

О ренонсѣ.

35) Каждый ренонсѣ штрафуется тремя поэнами.

36) Ренонсѣ не считается до тѣхъ поръ, пока взятка не была взята и закрыта. Но противники могутъ тотчасъ же потребовать, чтобы ошибійся положилъ или старшую или младшую карту требуемой масти; также имѣютъ право потребовать, чтобы онъ ходилъ съ этой карты.

37) Партнеръ того играющаго, который не даетъ требуемой масти, можетъ помѣшать противникамъ брать взятку, для того, чтобы попросить партнера своего провѣрить, не сдѣлалъ ли онъ ренонса.

38) Есть три способа штрафованія за ренонсѣ, штрафованіе, которое важнѣе всѣхъ другихъ.

Противники могутъ взять три взятки у тѣхъ, которые сдѣлали ренонсѣ, или вычеркнуть имъ три поэна, или же прибавить себѣ три поэна.

Если же сдѣлавшіе ренонсѣ, имѣютъ достаточно поэновъ, чтобы надѣяться на выигрышъ, то они *доводятся* до девяти поэновъ. Они не имѣютъ права считать шлемъ, еслибъ они его и сдѣлали.

39) Когда во время взятки играющій замѣчаетъ, что одинъ изъ противниковъ сдѣлалъ ренонсѣ, то онъ можетъ, если найдетъ выгоднымъ, потребовать, чтобы дали требуемую масть, и ходили съ оставшейся на столѣ и невѣрно сыгранной карты.

Если, несмотря на это требованіе, все таки произойдетъ ренонсѣ, то тѣ, кто его сдѣлали, теряютъ шлемъ, если только до ренонса не взяли взятки.

• Если же они взяли взятку, то проигрываютъ партію втройиѣ, въ какомъ бы положеніи ни находилась ихъ запись.

О познѣ восемь.

40) Если одинъ изъ играющихъ сходявши, объявить, что у него онѣровъ до восьми, на самомъ же дѣлѣ восьми не окажется, то противники, посовѣтовавшись, могутъ потребовать или новой сдачи, или чтобъ онъ ходилъ съ этихъ онеровъ.

Если противники потребуютъ новой сдачи, то она принадлежитъ имъ.

41) Если кто возьметъ съ однимъ онеромъ, теряетъ право сдачи и если онеры находятся на рукахъ у противниковъ, то послѣдніе имѣютъ право задержать талію и считать онеры прежде взятѣ.

42) Если играющій не отвѣтилъ своему партнеру, не смотря на то, что у него есть одинъ онеръ или болѣе, но онъ не можетъ сдѣлать шлемъ.

43) Партнеры, которые отмѣчаютъ онеры, не имѣя ихъ, теряютъ два поэна.

44) Если у обѣихъ сторонъ по два онера, то они не считаются. Точно также нельзя считать онеры предшествующей таліи, когда козырь слѣдующей таліи извѣстенъ.

О зрителяхъ.

45) Воспрещается зрителямъ поправлять ошибки или дѣлать замѣчанія игрокамъ во время партіи и вообще позволять себѣ что-либо, могущее повліять на ходъ партіи.

46) Точно также запрещается зрителямъ ходить вокругъ стола и стараться увидать двѣ игры.

Впрочемъ зрители имѣютъ право поправлять ошибки, происходящія отъ невѣрно записанныхъ поэновъ.

47) Зрителей приглашаютъ быть судьями въ случаяхъ непредвидѣнныхъ правилами.

Общія основанія.

48) Игра въ вистъ несомнѣнно есть игра разсчета. Нельзя ни при помощи практики, ни при помощи правилъ сдѣлаться

хорошимъ игрокомъ въ вистъ, если не будешь обращать самое строгое вниманіе на выходящія карты.

Не обдумавъ хорошенько не слѣдуетъ бросать ни одной карты, чѣмъ яснѣе показываешь партнеру свою игру, тѣмъ лучше играешь. Такъ напримѣръ, если у играющаго есть нѣсколько картъ одной масти, то онъ долженъ, на выходъ партнера класть меньшую. Если онъ кладетъ даму, напримѣръ, то этимъ показываетъ своему партнеру, что у него не можетъ быть галета, ни короля у противника.

49) Лучше всего ходить съ той масти, когда у васъ есть три или болѣе послѣдовательныхъ картъ. Если у васъ такой масти нѣтъ, то ходите съ той, которой у васъ больше всего. Если у васъ много козырей, то ходите скорѣй съ той масти, отъ которой у васъ король, нежели съ той, отъ которой дама.

50) Если партнеръ вышелъ съ какой нибудь масти, то взявши взятку, нужно ему отвѣчать въ нее же, потому что онъ показалъ вамъ свою масть. Но если у васъ, въ свою очередь, есть тоже сильная масть, то ходите сперва съ нее, чтобъ взаимно узнать силы другъ друга.

51) Необходимо быть послѣдовательнымъ и вѣрнымъ въ своихъ выходахъ. Когда хорошій игрокъ бросаетъ осьмерку, потомъ семерку, вы можете быть увѣрены, что онъ играетъ съ слабой масти. Если же онъ бросаетъ сперва семерку, а потомъ осьмерку, то онъ играетъ въ масть сильную.

52) Если у васъ много козырей, не упустите показать это своему партнеру, потому что тогда онъ придержитъ свою сильную масть, а не масть своихъ противниковъ, какъ бы онъ долженъ былъ сдѣлать, если бы старшіе козыри находились на ихъ рукахъ.

53) Если игры почти одинаковы, нужно стараться провести большую масть, придержатъ послѣдняго козыря для того, чтобъ обезпечить тоже самое со стороны противниковъ.

54. Когда хорошая масть на рукахъ, нужно козырять, для избѣжанія того, чтобъ противники не могли бы ее бить.

35) При сильныхъ козыряхъ, въ особенности если есть большая масть, избѣгайте бить ходъ вашего противника справа.

36) Когда вашъ партнеръ показалъ вамъ, что онъ силенъ въ известной масти и дѣлаетъ ренонсъ въ другой, если у васъ есть бланкъ его сильной масти, то ходите съ него, прежде чѣмъ дать его бить, потому что посредствомъ этого можно обоюдно бить съ партнеромъ ренонсы или заставить противника брать тузомъ, если онъ у него есть, и такимъ образомъ освободить масть вашего противника.

37) Придерживайте старшую карту масти вашихъ противниковъ какъ можно дольше.

38) Если вы сильны козыремъ или мастью, вамъ нужно дать знать объ этомъ вашему партнеру. Для этого, если вамъ приходится играть послѣднему, берите старшей картой вашей масти и ходите съ младшей.

39) Заставляйте вашего партнера бить, если онъ вамъ показываетъ, что у него слабая игра, не смотря на то, хороша или дурна ваша игра.

40) Необходимо задержать масть одного изъ вашихъ противниковъ, кроя козыремъ, хоть будь онъ у васъ одинъ, чтобъ помѣшать другому противнику сбыть дурныя карты, что онъ сдѣлаетъ, если вы не прервете масть.

41) Вообще не нужно играть смѣло съ слабыми картами и робко при хорошей игрѣ, въ особенности когда поэновъ не много.

42) Вы должны молчаливо и внимательно слѣдить за манерой игры тѣхъ игроковъ, съ которыми играете постоянно. Очень немногіе не имѣютъ особенной манеры игры, знакомство съ которой вамъ дастъ постоянный надъ ними перевѣсъ. Одинъ показываетъ масть выходомъ съ туза, другой же сдѣлаетъ это только въ крайности. Поэтому нужно стараться скрыть свою манеру и заставить противниковъ, вредить другъ другу. Въ особенности умѣнье игрока высказывается въ пер-

вой части таліа. Достаточно вниманія и памяти; ловушки и обманы уступают мѣсто дѣйствительности.

63) Когда вы ясно видите, что игра раздѣлилась между вами и вашими противниками, то старайтесь скрыть свою игру. Но если у вашего партнера хорошая игра, то старайтесь играть какъ можно яснѣе.

64) Часто не нужно пренебрегать никакимъ средствомъ, чтобы удержать *тенасъ*, впрочемъ есть случаи, когда нужно жертвовать выгодой положенія.

На сколько возможно, нужно стараться привыкнуть судить по аналогіи. Такимъ образомъ можно выучиться видоизмѣнять свою игру смотря по обстоятельствамъ, потому что одна манера игры, весьма хорошая при однихъ обстоятельствахъ, можетъ быть очень дурна при другихъ.

65) Играйте съ самой сильной масти вашего противника и до самой слабой. Вотъ объясненіе этого правила. Вашъ противникъ слѣва, а слѣдовательно и первый въ рукѣ, выходитъ въ маленькую бубновку; партнеръ вашъ С. кладетъ тоже маленькую; Д, партнеръ В, кладетъ осмерку или девятку бубень, а вы берете десяткой или валетомъ. Не имѣя ничего особеннаго въ этой масти, въ которой и сосѣдъ вашъ Д. ничего не имѣетъ, ходите не задумываясь въ эту масть, потому что вашъ партнеръ можетъ удачно прорѣзывать въ нее, такъ какъ у Д. только младшія карты этой масти.

66) Ходите съ козыря, если ихъ у васъ четыре или пять и кромѣ того хорошая игра.

67) Отвѣчайте въ масть вашего партнера, а не вашихъ противниковъ.

68) Сами не играйте, а выжидайте выхода въ ту масть, которой у васъ дама и тузъ.

69) Избѣгайте ходить въ туза, если у васъ нѣтъ короля.

70) Не играйте тринадцатую карту, если только не вышли всѣ козыри.

71) Не кройте тринадцатую карту, если только вы не последний играете.

72) Въ третьей рукѣ кладите вашу лучшую карту.

73) Если у васъ остались только маленькіе козыри, то начинайте со старшаго.

74) Не бейте масть, когда есть вѣроятность, что ее бить будетъ вашъ противникъ.

75) Удерживайте какъ можно долѣе вашего старшаго козыря, чтобъ имѣть возможность забрать руку и ходить въ свою старшую масть.

76) Когда вашъ противникъ играетъ въ масть, которой у васъ есть старшая карта и карта по меньше, то прорѣзайте, то есть кладите меньшую карту, потому что если, у противника нечѣмъ будетъ крыть вашу младшую карту, вы этимъ выигрываете взятку.

77) Когда козырей немного, прежде всего нужно стараться брать взятки; когда ихъ много, нужно поступать совершенно иначе.

Вистъ въ пять поэновъ.

78) Вистъ въ пять поэновъ отличается отъ виста въ десять только тѣмъ, что онъ играется только до пяти, а не до десяти. Правила и ходъ игры тѣже самые; впрочемъ тамъ не объявляетъ онеровъ при осьми поэновъ (*chante pas*). Дошедши до четырехъ поэновъ, онерами партія выиграть нельзя.

Одинъ отмѣченный поэнъ не допускаетъ до проигрыша партіи втройнѣ, а три поэна — вдвойнѣ.

Вистъ съ двойными взятками.

79) Правила и ходъ игры виста съ двойными взятками тѣже, какъ и для простаго, впрочемъ каждая взятка сверхъ шести считается за два поэна. Два отмѣченные поэна не допускаютъ проигрышъ втройнѣ, шесть поэновъ — проигрышъ вдвойнѣ. Ренонсъ штрафуется шестью поэнами. Шлема нѣтъ.

Вистъ съ однимъ или двумя болванами.

80) Вистъ съ однимъ болваномъ играется втроемъ, а четвертая игра открывается на столѣ.

81) Вистъ втроемъ играется или отъ пяти, или отъ десяти поэновъ, или двойными взятками.

82) Шлема нѣтъ.

83) Можно играть въ вистъ тоже и вдвоемъ, съ двумя болванами. Тогда понятно, что уже не рассчитываешь на вѣроятности, такъ какъ три игры открыты каждому, а четвертую узнать легко. Поэтому то этотъ родъ виста теряетъ весь интересъ.

84) Впрочемъ правила виста втроемъ и вдвоемъ тѣ-же, что и простаго.

Вистъ вдвоемъ (Humbug.)

85) Humbug играется вдвоемъ. Играющіе садятся одинъ противъ другаго. Карты сдаются на четыре кучки по тринадцати картъ каждая. Передъ игрой, каждый разсматриваетъ свои карты. Если онъ доволенъ ими, то оставляетъ при себѣ; въ противномъ случаѣ онъ можетъ переменить ихъ на лежащую отъ него справа, но обменъ этотъ уже окончательный, такъ что нельзя даже посмотреть своей прежней игры. Сдающій при переменѣ игры теряетъ козыря, котораго вскрылъ.

86) Четыре онера составляютъ четыре поэна, три онера — три поэна. Два онера составляютъ два поэна, если у вашего противника только одинъ или совсѣмъ нѣтъ. Но если у него два, то они уничтожаются и не считаются въ игрѣ ни у того, ни у другаго.

87) Когда игрокъ доволенъ своими картами, то онъ не имѣетъ права смотрѣть игру, лежащую отъ него справа.

88) Правила и ходъ игры тѣже, что и для простаго виста.

Прусскій вистъ.

89) Единственное отличіе прускаго виста отъ предыдущаго состоитъ въ томъ, что вмѣсто того, чтобы вскрывать послѣднюю карту, которая и будетъ козыремъ, карта эта берется изъ другой колоды.

Вистъ съ особенною мастью.

90) Въ началѣ партія выбирается какая нибудь особенная масть, и каждый разъ, когда эта масть будетъ козыремъ все считается вдвое.

А н ф и л а д а.

Такъ на примѣръ: три онера, стоящія два поэна въ обыкновенной масти, въ этой игрѣ означаютъ четыре поэна; точно также, каждое леве, считаютъ за два поэна.

91) Эта игра отъ предыдущей отличается тѣмъ, что условливаются прибавить къ слѣдующей партіи то число поэновъ, которымъ она будетъ больше уже оконченной. То есть, поэны или очки, превышающія изъ законныхъ десяти, переносятся на слѣдующую партію.

Шансы игры.

Для того, чтобъ извлечь пользу изъ настоящей книги, необходимо знать по крайней мѣрѣ главные результаты вычисленій, которые съ точностью указываютъ шансы игры.

Вычислили, что есть 159 милліардовъ шансовъ противъ одного, что у сдающаго нѣтъ 13 козырей; 338 милліоновъ противъ одного, что у него нѣтъ 12; 3 милліона противъ одного, что нѣтъ 11; 77 тысячъ противъ одного, что нѣтъ 10; 4 тысячи противъ одного, что нѣтъ 9; 317 противъ одного, что нѣтъ 8; 44 противъ одного, что нѣтъ 7; 8 противъ одного, что нѣтъ 6; около трехъ противъ одного, что нѣтъ 5; 7 противъ одного, что у играющаго на рукахъ 4 ко-

зыря; около 6 противъ одного, что у него ихъ 3; болѣе 39 противъ одного, что у него 2 козыря.

Для другаго играющаго, но не сдающаго есть 12 милліардовъ шансовъ противъ одного, что у него нѣтъ 12 козырей; 53 милліона противъ одного, что нѣтъ 11; 778 тысячъ противъ одного, что у него нѣтъ 10; 25 тысячъ противъ одного, что нѣтъ 9; 1567 противъ одного, что нѣтъ 8; 163 противъ одного, что нѣтъ 7; 27 противъ одного, что нѣтъ 6; болѣе противъ одного, что нѣтъ 5; 7 противъ 4, что нѣтъ 4; 13 противъ 7, что нѣтъ 3; 38 противъ 5, что нѣтъ 2; 57 противъ одного, что нѣтъ козыря.

Шансы для игры сдающаго: 51 противъ одного, что у него нѣтъ 7 козырей; 12 противъ одного, что у него нѣтъ 6; болѣе 7 противъ одного, что нѣтъ 5; болѣе двухъ противъ одного, что нѣтъ 4; 3 противъ одного, что нѣтъ 3; болѣе 39 противъ одного, что у него не одинъ козырь, бывшій на вскрышѣ.

Для играющаго, который не сдаетъ: 183 противъ одного, что у него нѣтъ 7 козырей; 32 противъ одного, что у него нѣтъ 6; болѣе 8 противъ одного, что нѣтъ 5; болѣе 3 противъ одного, что нѣтъ 4; 12 противъ 5, что нѣтъ 3; болѣе 3 противъ одного, что нѣтъ 2; 9 противъ одного, что нѣтъ 1; 57 противъ одного, что онъ не безъ козыря.

Есть 27 шансовъ противъ двухъ, что у сдающаго нѣтъ 4 онеровъ; 23 противъ одного, что ихъ нѣтъ у перваго въ рукѣ; 8, противъ одного, что ихъ нѣтъ у остальныхъ; 13 противъ 7, что два сдающихъ не сочтутъ 4 онеровъ; 20 противъ 7, что первые двое въ рукѣ не сочтутъ ихъ; 25 противъ 16, что онеры подѣлились не поровну.

Есть только

1 шансъ противъ 8,192 чтобъ взять 7 взятокъ.

13 " " 8,192 " " 6 "

78 " " 8,192 " " 5 "

286 " " 8,192 " " 4 "

715	шансовъ	противъ	8,192	чтобъ	взять	3	взятокъ.
1287	"	"	8,192	"	"	2	"
1716	"	"	8,192	"	"	1	"

Отсюда выводится, что если поэны дошли до 8 или 9, или вѣтъ, то шансы въ ихъ пользу будутъ относиться какъ семь къ пяти.

Есть: 2 шанса противъ 1, что *вашъ* противникъ не имѣетъ известной карты.

31 " " 26, что у него нѣтъ одной изъ двухъ известныхъ картъ.

17 " " 2, что у него нѣтъ ни той, ни другой.

6 " " 7, что у него нѣтъ ни одной изъ трехъ известныхъ картъ.

2 " " 7, что у него нѣтъ двухъ изъ этихъ трехъ картъ.

1 " " 31, что у него ихъ нѣтъ трехъ.

13 " " 6, что у него одна или двѣ.

5 " " 2, что у него одна, двѣ или все три.

Въ вистъ, со сдачей, находятъ что:

Сдача состоитъ отъ 21 до 20; 1 love, 10 à 9; 2 loves, 5 à 4; 3 loves, 7 à 10; 4 loves, 5 à 3; 5 loves, 2 à 1; 6—5 à 2; 7—10 à 3; 8—5 à 1; 9—9 à 2 и md.

Выр женія употребляемая въ вистъ.

Вызовъ (appeler, chanter). Если въ вистъ отъ десяти поэновъ уже есть восемь *леве*, и у одного изъ партнеровъ есть на рукахъ два онера то онъ можетъ объявить объ этомъ и *вызвать* выигрывающаго, имѣющаго часто также онеры на рукахъ, высказаться и показать свою игру.

Appeller’омъ называется то же право, по которому партнеры заставляютъ противниковъ ходить съ той карты, которую они показали.

Вскрыша. Карты той масти, которая вскрыта.

Сопер значить положить козыря на ту масть, которой нѣтъ.

Шлемъ. Сдѣлать шлемъ значить взять тринадцать взятокъ.

Синглтонъ. Остающаяся на рукахъ карта какой-нибудь масти.

Консоляція. Такъ называются фиши, которыми условились платить сверхъ партій за выигрышъ роббера.

Мастъ. Говорится четыре масти относительно червей, бубенъ, трефъ и пикъ, хотя карты на самомъ дѣлѣ всего только двухъ мастей.

Снести. Бросить другую масть карты на ту масть, которой нѣтъ.

Дублетъ. Выиграть партію прежде чѣмъ противники успѣли отмѣтить 5 поэновъ въ вистъ отъ десяти, *три* въ вистъ отъ пяти, *шесть* въ вистъ съ двойными взятками.

Болванъ. Когда играютъ втроемъ, то игра отсутствующаго, четвертаго, носить названіе болвана.

Финессъ. Тонкость игры, которая заключается въ томъ, чтобъ пріобрѣсть выгоду хитростью своей игры.

Форсировать. Значить играть съ той масти, которой нѣтъ у партнера или противника, чтобъ заставить его положить козыря и взять взятку.

Квартъ-мажоръ. Такъ называются: тузъ, король, дама и валетъ козырей.

Импасъ значить прорѣзать т. е. не положить на старшую карту той масти, съ которой ходили.

Инвайтъ (приглашеніе). Собственно значить ходить съ меньшей сильной своей карты масти, приглашая партнера положить старшую, чтобъ онъ взялъ взятку и отвѣчалъ въ ту же масть.

Лишній козырь. Имѣть на рукахъ одного или нѣсколько послѣднихъ козырей, когда всѣ уже остальные вышли.

Лове. Англійскій терминъ, который значить въ вистѣ *ничего*.

Быть въ руку. Ходить или сдавать первому.

Марка. Число отмѣченныхъ поэновъ.

Каждому играющему нужно четыре жетона, чтобъ отмѣтить девять первыхъ поэновъ.

Жетоны кладутъ передъ собой къ слѣдующему порядкѣ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
○	○○	○○○	○○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○

Поэнь 10, которымъ оканчивается партія или отдѣленіе роббера, не кладется, также какъ и поэнь 5 въ экарте.

Другая марка, служащая для отмѣчанія отдѣленій роббера, состоитъ въ томъ, что берутъ 1, или 2 или 3 изъ четырехъ фишъ, лежащихъ подъ подсвѣчникомъ.

Тѣ, которые выигрываютъ одно отдѣленіе роббера, берутъ 1 фишу, если у противниковъ отмѣчено отъ 6 до 8; 2 фиши, если отмѣчено отъ 4 до 2; 3 фиши, если у нихъ ничего не отмѣчено.

Наветтъ— Есть манера играть, когда у двухъ партнеровъ ренонсы, то ходятъ въ ту масть, которой нѣтъ у противника и такимъ образомъ подводятъ подъ *перекрестный огонь*.

Phaser. Обмѣнять колоду, которой нужно сдавать, на колоду противниковъ. Это запрещается въ вистѣ, если только не сговорились впередъ.

Поэнь. То, что выигрываютъ взятками или онерами.

Десять поэновъ составляютъ партію: она считается *втрое*, если у одного изъ игроковъ есть десять поэновъ, а у противниковъ ни одного; *вдвое*, когда у нихъ только пять поэновъ и наконецъ *просто*, когда у нихъ пять поэновъ и выше. Четыре онера считаются четыре поэна; три онера—два.

Такъ какъ у играющихъ по 13 картъ, то и взятокъ должно быть 13, и разница между количествомъ взятокъ составляетъ поэны, начиная съ шести. Если одни возьмутъ семь взятокъ, между тѣмъ какъ у другихъ только шесть взятокъ, то отмѣчаютъ одинъ поэнь за эту седьмую взятку, называемую по англійски *odd-truk* или непарной взяткой. Восемь взятокъ составляютъ два поэна, девять взятокъ три поэна и такъ далѣе.

ПРЕФЕРАНСЪ.

Изъ всѣхъ существующихъ игоръ, ни одна не пользовалась такой популярностію какъ преферансъ.

Въ преферансъ играютъ вдвоемъ, втроемъ, вчетверомъ и впятеромъ.

Всѣ они имѣютъ свои хорошія и дурныя стороны.

Преферансъ въ двоимъ—съ болваномъ.

Когда начинаютъ играть вдвоемъ, то карты сдаются для троихъ—двумъ играющимъ и третьему болвану или *деревянному*. Розыгрываютъ его съ закрытыми или съ открытыми картами, сданными для *деревянного*.

Преферансъ вдвоемъ съ закрытымъ *деревяннымъ* крайне невеселая игра—при счастіи, можно играть безъ прикупки и выиграть, имѣя на рукахъ не болѣе четырехъ взятокъ; переговоровъ при подобной игрѣ почти не существуетъ, и потому вистующему очень трудно угадать съ какою масти ходить и какую сбрасывать.

Вистующій на игру съ закрытымъ *болваномъ* отвѣчаетъ только за двѣ взятки. Вообще съ закрытымъ болваномъ почти невозможно установить правилъ; тутъ все закрыто и вистующему приходится играть на угадъ. Покупка картъ и объявленіе игры производится тоже на угадъ; но въ этомъ случаѣ можетъ много помочь опытъ, при которомъ удаются игры самыя пустыя.

Въ игрѣ съ приглашеніемъ болвана, карты его открываются и кромѣ *прикупки* или *сноски*, дѣлаются всѣ извѣстными.

До начатія ходовъ. слѣдуетъ быстро обзрѣть всѣ карты, узнать, сколько ихъ и какой масти находится у играющаго и какія въ *прикупкѣ* или *сноскѣ*. А затѣмъ уже играть.

Тутъ нетрудно угадать ренонсъ у играющаго и ослабить его игру, или при удобномъ ходѣ самому сдѣлать ренонсъ или у себя или у *болвана*. При открытомъ *болванѣ* ни одна рискованная игра не сойдетъ съ рукъ; а нерѣдко случается, особенно въ покупной игрѣ, оставаться безъ двухъ и даже безъ трехъ.

Игра въ преферансъ вдвоемъ полезна для начинающихъ.

Преферансъ втроемъ.

Преферансъ втроемъ разыгрывается очень скоро, въ особенности если нерисковать; впрочемъ и при рискѣ одного или даже двоихъ, игра не затягивается. Но за то она очень невыгодна для любящихъ рисковать. Неуспѣвъ оглядѣться, поразмыслить о своемъ положеніи, какъ уже оба противника начинаютъ брать ваши ремизы. Для людей неблагонамѣренныхъ, въ этой игрѣ всего легче обыграть третьяго. Поэтому въ обществѣ незнакомыхъ людей, играть совѣтуемъ съ *приглашеніемъ*, допуская въ вистъ на семь по одной взятокъ для каждаго вистующаго, а на восемь одну для котораго-нибудь вистующаго, съ тѣмъ, чтобы другой разыгрывалъ игру безъ отвѣтственности. Это хорошо въ томъ отношеніи, что оно уравниваетъ игру и даетъ возможность отыгаться вистомъ.

Преферансъ въ четверомъ.

Изъ всѣхъ способовъ разыгрывать преферансъ, самый занимательный и самый дешевый, игра въ четверомъ.

Самое число играющихъ уже нѣсколько уравниваетъ игру. При такомъ способѣ игры, очень рѣдко случается, чтобы какъ говорится карта *валила*. По случаю разнообразія тасовки картъ, игра въ четверомъ не бываетъ такъ однообразна, какъ при игрѣ втроемъ и играть *за одно* почти невозможно. Для игры съ *приглашеніемъ* тутъ широкое раздолье. Случается,

что *приглашений* не бываетъ, въ такомъ случаѣ допускается передача виста сдававшему, который неучаствуя въ игрѣ, пользуется иногда консуляціями.

Игра въ четверомъ совершается не особенно быстро, такъ что есть время обдумать свои ходы и во время удержаться отъ риска. Въ эту игру очень много вѣроятности отыграться, какъ по запасу свободного времени для окончанія игры, такъ и по богатству ремизовъ.

Преферансъ въ пятеромъ.

Онъ гораздо скучнѣе игры въ двоимъ съ закрытымъ *бланкомъ*. Въ этой игрѣ приходится каждому игроку въ двѣ сдачи одного тура непринимать участія въ игрѣ, потому что въ это время бездѣйствующихъ игроковъ двое: одинъ сдаетъ, а другой остается празднымъ зрителемъ. Игра затягивается очень на долго, въ особенности когда много ремизовъ, не скоро дождешься конца.

Игра въ пятеромъ, бываетъ въ рѣдкихъ случаяхъ. Для подобной игры нужно имѣть не четыре-угольные а пяти-угольные столы, которыхъ какъ извѣстно еще не придумали.

Ставка въ большинствѣ случаевъ зависитъ отъ предварительнаго соглашенія и въ большинствѣ случаевъ записывается 21 и рѣдко 30-ть, такъ какъ ставка при частыхъ ремизахъ очень затягивается. Когда всѣ ремизы сыграны или у всѣхъ игроковъ осталось ихъ по ровну, тогда къ первоначальной ставкѣ можно и приписать. Если-же игра *затянется*, то играющіе могутъ по согласію изъ остающихся ремизовъ списать 5, 10 и болѣе.

Подобнаго рода уменьшеніе ремизовъ можно допускать и тогда, когда остатки столовыхъ записей не равны или кто-нибудь изъ играющихъ сыгралъ всѣ свои ремизы. Въ послѣднемъ случаѣ счастливый игрокъ записываетъ на каждого изъ играющихъ третью или четвертую долю снимаемыхъ имъ ре-

мизовъ. Иначе сыгравшему свои ремизы было бы невыгодно допускать другимъ дѣлать убавку ремизовъ, которые всецѣло могли-бы ему принадлежать.

Правила игры.

Кто садится играть въ карты, тотъ обязанъ заглянуть въ свой карманъ — есть ли въ немъ деньги. По расчету, если у игрока денегъ не много, то лучше не садиться за игру. При неблагоприятныхъ условіяхъ, въ одну пульку, можно очень легко проиграть въ двое противъ ставки.

Играть необходимо нужно на наличныя деньги а не на мелокъ, на томъ простомъ основаніи, что игрокъ, зная, что онъ ведетъ въ долгъ игру, рискуетъ и объявляетъ такую игру, которую никогда бы не объявилъ, играя на наличныя деньги.

Розыгрывается преферансъ при двухъ колодахъ картъ: одна находится въ рукахъ сдающаго, другая въ рукахъ подручнаго игрока, если играютъ въ троемъ, и у противусидящаго когда играютъ въ четверомъ.

Въ то время, когда одинъ сдаетъ карты, другой обязанъ тасовать другую колоду картъ, для того игрока, которому придется сдавать слѣдующую игру.

Снимать слѣдуетъ никакъ не менѣе какъ на шесть картъ и ни сдающій и ни снимающій не имѣютъ права подсматривать нижнюю карту. При игрѣ въ троемъ, случается, что сдающій, недовольный нижнею картою, нарочно *засдастся*, или сдѣлаетъ такъ, что перевернется карта и тогда становится необходимымъ *перездавать*.

Сдача картъ производится слѣдующимъ образомъ: въ *талонъ* откладывается вторая, третія, четвертая и т. д. пара картъ при сдачѣ. Первая и послѣдняя пара картъ въ талонъ недопускается, потому что онѣ замѣтнѣе другихъ и могутъ быть подмѣнены. Карты не берутъ въ руки до тѣхъ поръ, пока онѣ не будутъ все сданы. Если во время *сдачи*, какая нибудь карта вскрыется, то необходимо пересдать снова. Это

необходимо въ томъ отношеніи, что играющій зная вскрывшуюся карту, можетъ этимъ воспользоваться и выиграть игру.

Сдають всю колоду. Козырей на вскрышѣ не бываетъ. Порядокъ мастей слѣдующій: черви, бубны, тrefфы и пики. При простой игрѣ, нужно взять шесть взятокъ. Не взявшій такого количества ставитъ ремизъ.

Приложенная въ концѣ таблица, покажетъ всѣ расчеты при разыгрываніи *преферанса*.

Когда играютъ въ четверомъ, то сдающій карты не долженъ смотрѣть прикупки, такъ какъ видѣвши прикупъ, онъ можетъ предлагать совѣты, которые обнаружатъ и масть и достоинства картъ, находящихся въ талонѣ. Рискованный игрокъ, надѣясь на хорошій *прикупъ*, покупаетъ его тогда, когда бы ему и неслѣдовало покупать. Обманувшись нѣсколько разъ *прикупомъ* и наставивъ ремизовъ, онъ запугается и не покупаетъ тогда, когда бы нужно купить. Осмотрительность и расчетливость во время игры въ преферансъ должна быть на первомъ планѣ.

Во время игры съ незнакомыми людьми, нужно быть крайне осторожнымъ и осмотрительнымъ, въ особенности когда приходится играть одному противъ двоихъ или троихъ: малѣйшій знакъ рукой или ногой, котораго не замѣтишь, можетъ ввести въ проигрышъ.

Сдающій карты, не долженъ заглядывать въ карты другаго. Совѣты и разговоры недопускаются во время игры, потому что онѣ сбиваютъ играющаго. Лица не принимающія участія въ игрѣ, никогда и ни въ чемъ не должны подавать совѣтовъ игроку. „Пятаго игрока подъ столъ“, говоритъ русская поговорка. Всякій долженъ играть какъ самъ знаетъ, а не знаешь, такъ лучше не садись играть.

Прикупка и *сносъ* картъ играетъ очень важную роль. Заявившій игру съ *прикупкою*, прежде *сноски* двухъ картъ вмѣсто взятой имъ *прикупки* и *сносшій* болѣе двухъ картъ,

кромѣ ремизовъ по игрѣ, ставить еще одинъ ремизъ за неправильную сноску, въ той масти, въ которой объявилъ игру. При не правильной сноскѣ, играющій отвѣчаетъ за всю игру и принимаетъ на себя ремизы; вистующіе получаютъ, каждый, не менѣе какъ за двѣ взятки, и не ставятъ ремизовъ даже тогда, когда они не возьмутъ должнаго количества взятокъ.

Взявшій прикупку, не долженъ вслухъ говорить, что она хороша или дурна, такъ какъ это служить выраженіемъ его безхарактерности и желаніемъ завлечь въ вистъ играющихъ, съ явнымъ намѣреніемъ ихъ *подсидѣть*.

Во время переговоровъ при покупкѣ талона, приглашеніи на вистъ и объявленіи игры, должно держаться очереди. При нарушеніи этого правила, очень часто случается, что старшій въ рукѣ игрокъ, пугливый и нерѣшительный, заявляетъ *пасъ* на игру, прикупку и вистъ, тогда какъ прежде онъ имѣлъ намѣреніе идти.

На переговоры при игрѣ и покупкѣ, слѣдуетъ обращать особенное вниманіе, такъ какъ они показываютъ: можно ли идти въ вистъ съ тѣми картами, которыя на рукахъ; объясняютъ слабую масть играющаго и сильную масть вистующаго. Такимъ образомъ игра разыгрывается правильно, и во вредъ играющему. Что и должно быть главнымъ условіемъ для вистующаго.

Когда начнутся переговоры на игру и прикупку, то играющіе обязаны доводить свои желанія до конца, а не останавливаться на полъ-дорогѣ. Этимъ они показываютъ масти, къ которой покупали и вистующій можетъ знать, какую карту ему сбросить, съ какой ходить, чтобы не отыграть какой-нибудь старшей карты, какъ напримѣръ: короля, дамы, валета и др. Всегда нужно доводить покупку до той масти, къ которой вы рѣшились покупать, въ противномъ случаѣ игроковъ можно поставить въ фальшивое положеніе и подвести подъ ремизъ.

Когда объявится игра, то играющіе могутъ *вистовать* и

пасовать, смотря по достоинству своихъ картъ. Желаящій вистовать говорить просто: „*вистъ*“ а не желающій „*пасъ*“ не прибавляя къ этому больше ничего. *Сноситъ* карты нужно въ очередь, а не забѣгать впередъ другаго, отъ этого вистующій ремизится, а играющій выигрываетъ игру. *Снесенную* карту, нельзя взять снова на руки, не смотря даже на то что взятка еще не закрыта: Ибо „что съ возу упало то пропало“.

Въ то время когда разыгрывается игра, вистующіе не могутъ упрашивать другъ друга ходить съ той или другой карты или просить о пропускѣ старшей ихъ карты. Споры и упреки тоже не позволяютъ. Иногда вистующіе, упрекая товарища въ томъ, что онъ не пропустилъ его карты, грозить *утопить* его при первомъ удобномъ случаѣ. Подобныя угрозы противны основнымъ правиламъ игры.

Р е н о н с ы.

Случается, что вистующій, играя за одно съ играющимъ, нарочно дѣлаетъ ренонсъ, и ставитъ ремизъ ради того только, чтобы играющій, съ которымъ онъ дѣйствуетъ за одно, не поставилъ ихъ больше. Обвинять въ подобномъ случаѣ имѣютъ право лишь тѣ, которые принимаютъ дѣятельное участіе въ игрѣ.

Вообще правила на ренонсы слѣдующіе. Если *играющій* сдѣлалъ ренонсъ и будетъ замѣченъ въ этомъ, то не зависимо отъ того, ставитъ ли онъ ремизъ по игрѣ или нѣтъ, долженъ поставить по одному ремизу за каждый сдѣланный ренонсъ. Взятка, въ которыхъ находится ренонсная карта, принадлежитъ тому игроку, котораго въ ней старшая карта требуемой масти; обвиняемый платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по расчету за сдѣланныя каждымъ изъ нихъ взятки.

Когда вистующіе при ренонсѣ играющаго не сдѣлали всѣхъ своихъ взятокъ, то они ни въ какомъ случаѣ не ставятъ ремизовъ; за игру всегда отвѣчаетъ играющій, сдѣлавшій ренонсъ, и ставитъ ремизы одинъ.

Если *вистующій* сдѣлаетъ ренонсъ, то играющій, хотя онъ и не сдѣлалъ всѣхъ взятокъ, получаетъ или смарываетъ столько сколько бы онъ получилъ, если-бы выигралъ игру. Сдѣлавшій на вистѣ ренонсъ, независимо отъ ремизовъ, которые онъ долженъ ставить за не сдѣланные имъ взятки, ставить по одному ремизу за каждый ренонсъ.

Если *играющій* не сдѣлалъ всѣхъ своихъ взятокъ, въ то время какъ вистующій сдѣлалъ ренонсъ, играющій во всякомъ случаѣ выигрываетъ и получаетъ за свою игру по расчету. За игру и ремизы отвѣчаетъ одинъ вистъ.

Когда же играющій и вистующій сдѣлаютъ ренонсы въ одну и ту же игру, то за игру отвѣчаютъ они оба, а ренонсныя взятки принадлежать тому, чьи старшія въ нихъ карты; играющій и вистующій обязаны поставить по одному ремизу за каждый сдѣланный ими ренонсъ, и заплатить пополамъ по расчету другому висту за сдѣланные имъ взятки.

Объявленную игру всегда нужно доигрывать до конца и остальные, недоигранные карты, вскрывать только тогда, когда есть полная увѣренность, что остальные взятки играющій сдѣлаетъ самъ. Еслибы всѣ слѣдовали правилу, показывать *недоигранные карты*, тогда бы невозможно было повѣрять ренонсы. Во избѣжаніе этого, держатся слѣдующаго правила: въ случаѣ, если играющій понадѣявшись на свои карты, вскроетъ ихъ раньше окончанія игры, и вистующіе найдутъ возможность, при удобномъ ходѣ, сдѣлать еще одну или болѣе взятокъ, то: 1) вскрывшій прежде времени карты не имѣетъ права поднять ихъ опять на руки, и 2) вистующіе могутъ заставить играющаго ходить съ той карты, какую они сами укажутъ. Послѣ этого, если играющій не сдѣлаетъ всѣхъ взятокъ, то ставить ремизы и платить за взятки по расчету.

Для расплаты при игрѣ въ проферансъ, лучше всего употреблять обыкновенныя марки, отъ этого бы можно было избѣжать ежеминутныхъ расчетовъ и отъ мѣловой пыли со стола.

Консоляція, то есть плата, получаемая при игрѣ въ четве-

ромъ, игрокомъ сдававшимъ карты, за каждый поставленный ремизъ другими игроками, бываетъ произвольна и потому опредѣляется игроками заранѣе. Иногда платять консольціи по *пяти*, по *десяти* и даже по *двадцати* поэнъ за каждый ремизъ.

За ремизъ, поставленный на мизерѣ, консольція не платится. За ренонсы платять консольціи: за одинъ ренонсъ одну, за два ренонса двѣ консольціи и т. д. Отписываютъ за карты въ большинствѣ случаевъ по обоюдному согласію. Проигравшему игру, за карты никогда не записываютъ. Иногда отписываютъ за карты: въ *красныхъ* и за прямую игру въ трефахъ по два поэна, а въ *черныхъ* по одному поэну.

Безкозырный преферансъ.

Названіе игры показываетъ, что въ этой игрѣ козырей не существуетъ. Играется она на всѣхъ мастяхъ.

Безкозырная игра перебиваетъ всякую прямую игру; за нее списывается 60.

Она разыгрывается слѣдующимъ образомъ:

I. Если у подручнаго игрока, одной масти: тузъ, король, дама, самъ-шесть.

II. Когда у подручнаго въ одной масти: король, дама, валетъ, десятка и три туза другихъ мастей при маленькихъ картахъ. Если его ходъ, то онъ можетъ смѣло играть *безкозырную*. Выходъ долженъ быть съ короля, чтобы взять туза и войти въ руку.

III. Если у подручнаго тузъ, король, валетъ и маленькая карта той же масти, да тузъ другой масти.

IV. Когда у подручнаго тузъ, король, валетъ, десятка съ маленькою картой той же масти, да два туза другой масти съ маленькими, то легко и проиграть. Такъ какъ случается встрѣтить въ одной рукѣ даму сама третьей той же масти, и тогда валетъ не отыгрывается, хотя и считается взятой.

V. За рукою *безкозырную* играть опасно. Для этого нужно

имѣть на рукахъ непременно четыре туза и вромѣ того, при одномъ изъ нихъ короля и даму.

Вистовать на *безкозырную*, особенно при ходѣ играющаго, очень опасно; при ходѣ вистующаго можно смѣло вистовать, въ особенности у кого на рукахъ два туза, или одинъ тузъ съ королемъ какой бы то ни было масти. Можно вистовать и тогда, когда на рукахъ находится одинъ тузъ и король съ дамой другой масти.

Преферансъ съ поддавками.

Очень часто случается, что первый въ рукѣ игрокъ, имѣя хорошую прикупную игру въ *черныхъ* при другихъ *красныхъ* мастяхъ, считаетъ невыгоднымъ покупать къ *чернымъ* и говорить: «*пасъ*» на прикупкѣ, въ надеждѣ обременить другаго, который прикупить къ *краснымъ*; тогда остальные игроки, опасаясь хода подручнаго, покупать не рѣшаются и тоже говорятъ: «*пасъ*». Во время оно при трехъ «*пасахъ*» карты бросались и сдавались снова. Теперь не такъ поступаютъ. Когда всѣ играющіе «*спасуютъ*», то не кидаютъ картъ, а разыгрываютъ, что и называется *поддавками*.

При разыгрываніи *поддавокъ*, каждый изъ играющихъ долженъ стараться сдѣлать какъ можно менѣе взятокъ, или, по крайней мѣрѣ взять ихъ не болѣе трехъ. Каждый игрокъ, сдѣлавшій болѣе трехъ взятокъ, ставитъ за каждую взятку по одному ремизу; сдѣлавшій *четыре* взятки ставитъ 10 ремизу; сдѣлавшій же *пять* взятокъ, ставитъ 20 ремизу и т. д.

Правила о ходѣ и разыгрываніи *поддавокъ*, помѣщены въ правилахъ, показанныхъ для *мизеровъ* вообще. Поддавки есть ничто иное, какъ провѣрка сдачи. Она не особенно нравится игрокамъ и въ особенности тѣмъ, которые надѣялись *подсидѣть*.

Большой мизеръ.

Большой мизеръ перебиваетъ прямую игру, и въ свою очередь онъ перебивается *безкозырной* и игрою на семь въ какой

бы то ни было масти. Выигравшій *большой мизеръ*, т. е. не взявшій ни одной взятки, списываетъ 5; проигравшій *большой мизеръ*, ставитъ за каждую взятую имъ взятку 5 ремизовъ, за двѣ 10, за три 15 и т. д.

Правила на покупку въ мизерамъ, слѣдующія.

Прикупать можно:

I. Къ длинной масти, напимѣръ, къ тузу самъ пять, при осмеркѣ и десяткѣ; безъ осмерки, т. е. тузъ самъ пять при десяткѣ и осмеркѣ, выигрываетъ только тогда, когда игра хорошо розыграна.

II. Къ семеркѣ и валету, а также къ семеркѣ и десяткѣ рискнуть только можно при ренонсѣ въ какой-нибудь масти.

III. Къ семеркѣ, десяткѣ и валету покупать къ мизеру опасно: на этой одной масти можно поставить два ремиза, въ особенности тогда, когда старшія карты той же масти, будутъ сброшены на ренонсы.

IV. Къ семеркѣ, дамѣ и королю никогда не прикупается; какъ-бы дурно ни играли, выиграть невозможно.

V. На туза самъ третей, при осьмеркѣ и семеркѣ, легко проиграть, если нѣтъ ренонса, на который бы можно было сбросить туза.

VI. На туза самъ четверть, при семеркѣ, осьмеркѣ и десяткѣ, можно проиграть только тогда, когда прочія карты той масти, находятся въ одной рукѣ.

VII. Къ восьмеркѣ, девяткѣ самъ третей при королѣ, покупать опасно; тутъ можно поставить два ремиза.

VIII. Къ восьмеркѣ и девяткѣ самъ другъ покупать можно, и если не придется купить какой-нибудь старшей карты той же масти, которой нельзя сбросить, то не всегда могутъ поймать.

Вообще, не проигрываемые мизеры суть тѣ, когда у игрока, объявившаго мизеръ, во всѣхъ находящихся у него мастяхъ.

находятся семерка и прочія карты расположенныя по старшинству черезъ одну, т. е. въ прорѣзъ.

Мизеръ самъ себя не ловить, по этому онъ долженъ по возможности избѣгать перекрывать взятку. Въ нѣкоторыхъ случаяхъ слѣдуетъ уклоняться отъ этого правила, а именно: 1) если какая нибудь масть расположена такъ, что четыре карты этой масти, при восьмеркѣ и десяткѣ, находятся въ рукахъ играющаго мизеръ, а четыре другія карты той же масти, при семеркѣ и девяткѣ, находятся въ рукахъ другаго игрока, и онъ ходитъ съ семерки, то для избѣжанія двухъ ремизовъ, которые бы должно поставить: одинъ за семерку, покрытую восьмеркою, другой за девятку, покрытую десяткою—нужно покрыть семерку самою старшею картою той же масти, и ходить уже съ другой безопасной масти. 2) Если играющій замѣтитъ, что ему непременно приходится взять одну взятку на туза самъ четвертъ, то не ожидая четвертаго хода, онъ долженъ перекрыть вторую или третью карту этой масти и обращаться въ ту же масть. Въ подобныхъ случаяхъ, особенно когда прочія карты (отыгранныя масти), вмѣсто одного, поставить можно два, три и болѣе ремизовъ.

Разыгрывающіе мизеръ, должны отвѣчать другъ другу, тогда, когда одинъ изъ нихъ открываетъ ренонсъ, на который хочетъ сбросить старшія карты другой масти, въ которой, по этому, играющій мизеръ можетъ быть пойманъ.

Съ той масти, которой у играющаго по первому ходу не оказалось, ходить болѣе не слѣдуетъ.

Послѣ четвертаго и пятаго хода, разыгрывающіе мизеръ, легко могутъ замѣтить опасную масть для играющаго мизеръ, и тогда, не подручный, а заручный игрокъ, долженъ стараться провести эту масть.

Въ игрѣ съ мизеромъ должно внимательно слѣдить за переговорами и за не сбрасываемыми картами, потому что малѣйшій промахъ вистующаго можетъ спасти играющаго на мизеръ.

При игрѣ вдвоемъ, мы совѣтуемъ не покупать къ *мизеру*, если во всѣхъ мастяхъ нѣтъ семерокъ. Вистующему на мизеръ должно всегда приглашать партнера.

Въ мизеръ за взятки и консоляцію не платятъ.

Малый мизеръ.

По старшинству игръ, малый мизеръ, слѣдуетъ за прикупной игрой. Когда первый игрокъ скажетъ *куплю*, второй *куплю*, то третій можетъ сказать *куплю къ мизеру*, и тогда уже объявившіе прикупныя игры, не желая уступить ихъ, должны переговориться еще разъ по старшинству мастей, и объявить прямую игру. Прямой игры малый мизеръ не перебиваетъ, и потому игрокъ, прикупившій къ нему, долженъ сказать *пасъ*, когда кто-нибудь скажетъ—играю.

Выигравшій малый мизеръ, списываетъ 4, но проигравъ его, также ставитъ ремизовъ за всякую взятку по 4.

Малый увертъ.

Когда, по предварительному условію, въ партіи согласились употреблять *безкозырную*, то малый увертъ можетъ не только ее перебить, но и игру на семь.

Прикупать къ нему нужно какъ можно осторожнѣе, осторожнѣе даже чѣмъ къ *мизерамъ*. Сбросивъ двѣ опасныя (сильныя) для него карты, остальные взятки слѣдуетъ открыть и играть ими такъ, чтобы не взять ни одной взятки.

За выигранный малый увертъ списывается 6; но и за ремизъ его ставится столько же.

Большой увертъ.

При безкозырной игрѣ, большой увертъ перебивается игрою на семь. Къ большому уверту купить нельзя. Объявившій эту игру, долженъ открыть всѣ карты. Если увертъ выигранъ, т. е. не взято ни одной взятки, то списывается 7. Точно также приписывается и за проигрышъ, т. е. 7.

Игры въ преферансъ на 7, 8, 9 и 10-ть.

Процессъ игры тотъ же самый, какъ и въ обыкновенномъ преферансѣ, съ тою только разницею, что вистующіе на игру семь должны взять по одной взятокѣ; на игру восемь, вистующіе рѣдко оба ходятъ, и одинъ обыкновенно произноситъ *пасъ*, но онъ все таки вистуетъ, хотъ и не получаетъ за то ни малѣйшаго вознагражденія.

Если при объявленіи *восьми*, хотя оба вистующіе скажутъ *пасъ*, но картъ не бросаютъ, а разыгрываютъ игру только для провѣрки играющаго, не получая за это вознагражденія. Это называется *вистъ-форсе*.

Точно такимъ же образомъ, при играхъ на *девять* или *десять*, разыгрывается провѣрочный вистъ.

При объявленіи игры на *семь*, *восемь* и т. д. игра остается затѣмъ, кто въ старшей масти таковую объявить.

Вистующій получаетъ за каждую взятку 10% отъ списываемаго имъ количества ремизовъ, на примѣръ: за первую семь 70, за вторую 80, за третью 90, за четвертую 100 ремизовъ.

Такой же счетъ ведетъ и играющій.

При игрѣ на 9 и 10-ть, для провѣрки вистъ-форсе обязательнъ.

Передаточный и пригласительный вистъ въ преферансѣ.

При первомъ появленіи преферанса, его играли съ *передаточнымъ вистомъ*. Такъ на примѣръ: игрокъ сказавшій *пасъ*, обязанъ былъ передать свои карты вистующему, который располагая двойнымъ количествомъ картъ, всегда могъ навѣрное выиграть. Такая несправедливость въ отношеніи къ играющему, заставила специалистовъ придумать *вистъ съ приглашеніемъ*.

Приглашеніе производится такъ: когда одинъ изъ игроковъ отказывается отъ виста, не надѣясь взять двухъ взятокъ, то другой вистующій, приглашаетъ отказавшагося идти вмѣстѣ съ

нимъ противъ объявившаго игру. Приглашенный помогаетъ товарищу; не получая никакой платы за сдѣланныя имъ взятки. За всѣ ремизы и ренонсы на вистахъ, отвѣчаетъ пригласившій.

Вистъ съ приглашеніемъ уравниваетъ игру, удерживаетъ счастливыхъ отъ безразсуднаго риску, а болѣе всего показываетъ играющимъ, что они могутъ основывать вѣроятность ихъ выигрыша на вистъ точно такъ, какъ до сихъ поръ они основывали выигрышъ на играхъ.

Вистъ съ приглашеніемъ можно назвать однимъ изъ лучшихъ нововведеній въ преферансѣ. Въ заключеніе, перейдемъ къ преферансу съ *табелькой* и *курой*.

Преферансъ съ табелькой и съ курочкой.

Два новые способа игры съ табелькой и съ курочкой, скорѣе всего способствуютъ тому, что бы больше проиграть денегъ

Въ преферансѣ съ табелькою все увеличено въ двое: въ игрѣ въ пикахъ списывается 4, въ трефахъ 6, въ бубнахъ 8, а въ червахъ 10—ть. Игры на семь, на восемь, на девять и на десять увеличиваются точно въ такихъ же размѣрахъ. Игра разыгрывается, какъ и въ обыкновенномъ преферансѣ, съ тѣми же ремизами, приглашеніями, перетасовкой и тому подобномъ.

Расчетъ въ *курой*, точно такой же какъ и въ *табелькѣ*, т. е. увеличенъ вдвое противъ обыкновеннаго расчета въ преферансѣ. *Курочка* выполняется безъ перетасовки и записи помѣщаютъ въ квадратъ, выше ремизовъ начерченномъ мѣломъ. Бываетъ курочка *ограниченная* и *неограниченная*, смотря по тому, какъ играющіе согласятся при предварительномъ условіи.

Разыгранная игра *курой*, какая бы она не была по масти и численности, списывается обыкновенно изъ ремизовъ и настольной записи, смотря потому, *ограниченная* она или *неограниченная*.

Сначала представляется, что усиленные игры преферанса съ табелькой и съ курочкой разорительны для расчетливаго кармана. Но противъ этого есть противоядіе, а именно: нужно уменьшить ставку и результатъ для кармана будетъ такой же какъ и при обыкновенномъ преферансѣ.

ТАБЛИЦА ОТНОШЕНІЙ ВЫИГРЫША КЪ ПРОИГРЫШУ.

ИГРА ВЪ ПИКАХЪ.	Наибольш. выигрышъ.	Ремизы.	Плата. Вистамъ.	Консолл.	Численное отноше- ніе выигрыша къ проигрышу.
А) Игра прямая.	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 — 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 — 1 : 6
В) Игра прикупная.	6				
1) безъ одной	—	20	5	10	6 : 25 — 1 : 4
2) безъ двухъ	—	10	6	20	6 : 46 — 1 : 7
Вистъ на игру прямую.					
1) безъ одной	2	20	—	10	4 : 30 — 1 : 7
2) безъ двухъ	4	40	—	20	4 : 60 — 1 : 15
Вистъ на игру прикупную.	2				
1) безъ одной	—	10	—	10	2 : 20 — 1 : 10
2) безъ двухъ	—	20	—	20	2 : 40 — 1 : 20.

ИГРА ВЪ ТРЕФАХЪ.	Ожидаем. выигрышъ.	Ремизы.	Плата. Вистамъ.	Консо- лаций.	Численное отноше- ніе выигрыша къ проигрышу.
А) Игра прямая.	18				
1) безъ одной	—	30	15	10	18 : 55 — 1 : 3
2) безъ двухъ	—	60	18	20	18 : 98 — 1 : 5
В) Игра прикупная.	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 — 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 — 1 : 7
Вистъ на игру прямую.	6				
1) безъ одной	—	30	—	10	6 : 40 — 1 : 7
2) безъ двухъ	—	60	—	20	6 : 80 — 1 : 13
Вистъ на игру прикупную	4				
1) безъ одной	—	20	—	10	4 : 30 — 1 : 7
2) безъ двухъ	—	14	—	20	4 : 60 — 1 : 15.

ИГРА ВЪ БУБНАХЪ.	Наибольш. выигрышъ.	Ремизы.	Плата. вистамъ.	Консо- ляция.	Численное отноше- нiе выигрыша къ проигрышу.
А) Игра прямая.	24				
1) безъ одной.	—	40	20	10	24 : 70 — 1 : 3
2) безъ двухъ.	—	80	24	20	24 : 124 — 1 : 5
В) Игра прикупная.	18				
1) безъ одной.	—	30	15	10	18 : 55 — 1 : 3
2) безъ двухъ.	—	60	18	20	18 : 98 — 1 : 5
Вистъ на игру прямую.	8				
1) безъ одной.	—	40	—	10	8 : 50 — 1 : 6
2) безъ двухъ.	—	80	—	20	8 : 100 — 1 : 12
Вистъ на игру прикупную.	6				
1) безъ одной.	—	30	—	10	6 : 40 — 1 : 7
2) безъ двухъ.	—	60	—	20	6 : 80 — 1 : 13.
ИГРА ВЪ ЧЕРВЯХЪ.	Наибольш. выигрышъ.	Ремизы.	Плата. вистамъ.	Консо- ляция.	Численное отноше- нiе выигрыша къ проигрышу.
А) Игра прямая.	30				
1) безъ одной.	—	50	25	10	30 : 85 — 1 : 3
2) безъ двухъ.	—	100	30	20	30 : 130 — 1 : 5
В) Игра прикупная.	24				
1) безъ одной.	—	40	10	10	24 : 70 — 1 : 3
2) безъ двухъ.	—	80	20	20	24 : 124 — 1 : 5
Вистъ на игру прямую.	10				
1) безъ одной.	—	50	—	10	10 : 60 — 1 : 6
2) безъ двухъ.	—	100	—	20	10 : 120 — 1 : 12
Вистъ на игру прикупную.	8				
1) безъ одной.	—	40	—	10	8 : 50 — 1 : 6
2) безъ двухъ.	—	80	—	20	8 : 100 — 1 : 12
ИГРА БЕЗКОЗЫРНАЯ.	Наибольш. выигрышъ.	Ремизы.	Плата. вистамъ.	Консо- ляция.	Численное отноше- нiе выигрыша хъ проигрышу.
Игра безкозырная.					
(Grandissimo).	36				
Игры: 1) безъ одной.	—	60	30	10	36 : 100 — 1 : 3
— 2) безъ двухъ.	—	120	36	20	36 : 176 — 1 : 5
— 3) безъ трехъ.	—	180	42	30	36 : 252 — 1 : 7
Вистъ:					
1) безъ одной.	12	60	—	10	12 : 70 — 1 : 6
2) безъ двухъ.	—	120	—	20	12 : 140 — 1 : 13
3) безъ трехъ.	—	180	—	30	12 : 210 — 1 : 17.

И Г Р Ы.		Наибол. выигръшъ.	Ремизъ.	вистамъ. Плата	Консо- ляци.	Численное отноше- нiе выигръша къ проигръшу.
Малый мизеръ		40				
1) одна взятка	—	40	непла	титъ.	36 : 40 — 1 : 1	
2) двѣ взятки	—	80	—	—	40 : 80 — 1 : 2	
Большой мизеръ.		50				
1) одна взятка	—	50	—	—	50 : 50 — 1 : 1	
2) двѣ взятки	—	100	—	—	50 : 100 — 1 : 2	
Малый увертъ.		60				
1) одна взятка	—	60	—	—	60 : 60 — 1 : 1	
2) двѣ взятки	—	120	—	—	60 : 120 — 1 : 2	
Большой увертъ		70				
1) одна взятка	—	70	—	—	70 : 70 — 1 : 1	
2) двѣ взятки	—	140	—	—	70 : 140 — 1 : 2	

1) одна взятка	—	40	непла	титъ	36 : 40 — 1 : 1
2) двѣ взятки	—	80	—	—	40 : 80 — 1 : 2
1) одна взятка	—	50	—	—	50 : 50 — 1 : 1
2) двѣ взятки	—	100	—	—	50 : 100 — 1 : 2
1) одна взятка	—	60	—	—	60 : 60 — 1 : 1
2) двѣ взятки	—	120	—	—	60 : 120 — 1 : 2
1) одна взятка	—	70	—	—	70 : 70 — 1 : 1
2) двѣ взятки	—	140	—	—	70 : 140 — 1 : 2

ЕРАЛАШЪ.

Правила игры въ Ералашъ, основано преимущественно на трасчетахъ.

Хорошій игрокъ всегда узнается по ходу. Кто имѣетъ двѣ, три и болѣе картъ *секанса* 1, тотъ по приглашенію своего партнёра всегда долженъ сносить младшую карту; игра на-примѣръ дамы, покажетъ игроку, что *король* не можетъ быть въ рукахъ его противниковъ, а *валетъ* у самого игрока. Никогда не слѣдуетъ дѣлать заключенія по послѣдствіямъ. Бываютъ случаи, что дурно разыгранная игра выигрывается, и на оборотъ, игра сыгранная правильно — проигрывается.

Лучше всего открывать игру *секансами* и притомъ съ самой старшей карты; когда же *секансъ* состоитъ изъ 4-хъ или 5-ти картъ, тогда начинать слѣдуетъ съ маленькой масти. Если же вѣтъ *секанса*, то играть съ длинной масти и не мѣнять ее безъ особенной причины и беречь старшую карту, чтобы выйти въ руку, когда эта масть перервется. При изобилии козырей, играть въ ту масть, при которой *король*, а не въ ту, при которой *дама*. При трехъ или четырехъ козыряхъ слѣдуетъ приглашать въ *синглтонъ*.

Необходимо быть внимательнымъ къ сносимымъ картамъ, и къ тѣмъ, которыми приглашаете, а именно: когда на рукахъ двойка и тройка, то сбрасывать тройку ранѣе двойки нельзя.

Допуская, что партнёръ играетъ *четверку*, противникъ справа владетъ *пятерку*, а вы *тройку*: подобный сносъ показываетъ, что въ слѣдующій туръ вы будете побиты козыремъ.

При изобилии козырей или какой другой масти, не слѣдуетъ

упускать случая дать это замѣтить своему партнёру; этимъ ему дастся возможность удержать всю свою длинную масть, вмѣсто того, чтобъ удерживать масть противниковъ, въ особенности это необходимо при перевѣсѣ козырей на сторонѣ противниковъ. Чтобы показать свою силу, находясь послѣднимъ въ игрѣ, нужно брать *леве* старшею картою, а играть младшею.

При сильной масти необходимо козырять, чтобы воспрепятствовать противникамъ бить карту козыремъ. При слабой игрѣ поступать въ обратномъ смыслѣ.

При длинной масти съ сильными козырями, нужно уклоняться крыть козыремъ по вызову съ правой стороны противника, а слѣдуетъ сбрасывать только незначущія карты. Если вы замѣтите, что вашъ товарищъ силенъ въ какой-нибудь масти и дѣлаетъ ренонсъ въ другой, то имѣя *симмлетонъ* его масти, играть нужно его прежде, и тѣмъ заставить партнёра бить козыремъ. Подобный ходъ игры можетъ произвести *наветъ* или заставить противника взять тузомъ, если онъ его имѣетъ и *афрошировать* масть своего противника.

Своего партнёра всегда слѣдуетъ вынуждать крыть козыремъ, когда онъ показываетъ *слабую игру*. Длинную масть противниковъ необходимо останавливать старшимъ козыремъ, если бы даже онъ былъ у васъ одинъ. Въ противномъ случаѣ противникъ успѣетъ снести не нужныя карты, и станетъ послѣ бить козыремъ ваши карты. Отвѣчать въ масть своего противника нужно только тогда, когда онъ открываетъ слѣва игру маленькой бубновкой, а партнёръ вашъ дастъ незначительную бубновку, противникъ же (справа) кладетъ осьмерку или девятку той же масти, а вы имѣя десятку или валета, дѣлаете *леве*. Владѣя маленькими бубновками и зная, что противникъ (слѣва), ничего не нашелъ въ этой масти у своего сосѣда, необходимо каждый разъ, находясь въ рукѣ, отвѣчать противнику (слѣва) въ бубны; тогда вашъ партнеръ смѣ-

ло можетъ дѣлать *импасъ* въ руку противника (справа), зная, что у него находятся ничтожныя карты этой масти.

Если вашъ партнеръ дѣлаетъ *инвйтъ* въ какой-нибудь масти, то заручившись, ему слѣдуетъ отвѣчать, такъ какъ онъ показалъ свою сильную масть. При трехъ картахъ его масти, необходимо класть самую *старшую*, а если ихъ четыре, то *младшую*. Такое правило даетъ возможность партнеру дѣлать тонкости и узнать сколько у васъ картъ его масти. Конечно, не всегда можно отвѣчать тотчасъ же въ масть партнера. Когда придется брать королемъ, дамой или валетомъ, при которыхъ находятся однѣ младшія карты, между тѣмъ какъ у васъ имѣется хорошій *секансъ*, или своя сильная масть, или пять козырей, то можно и не отвѣчать своему партнеру.

Старшую карту масти противниковъ нужно беречь до послѣдней возможности и никогда не держать старшую карту партнера, чтобы незадержать его масть. Находясь вторымъ въ игрѣ, никогда не слѣдуетъ *крыть* козыремъ тринадцатую карту; особенно когда ихъ много, и на оборотъ, *крыть* ее когда козырей мало.

Нужно стараться заставлятъ брать козыремъ того изъ противниковъ, который богатъ козырями, но ни того у кого ихъ мало и неподводить козырь на козыря. Если на рукахъ находится очень сильная масть и вы козыряете, предполагая, что вашъ партнеръ заручится козыремъ, то въ началѣ всего ему необходимо показать свою масть. При изобиліи же козырями, нужно сначала играть ими.

Съ тузомъ при трехъ другихъ козыряхъ, бываетъ неособенно выгодно взять первый и второй туръ козырей, если *инвйтъ* сдѣланъ противникомъ, за исключеніемъ того случая, когда товарищъ бьетъ какую нибудь масть.

Въ томъ случаѣ, когда игра требуетъ того, чтобы козырять два раза, то нужно играть туза, не смотря ни на какія остальные козыри. *Форсировать* своего партнера не слѣдуетъ, кро-

мѣ тѣхъ случаевъ, когда козырей много. Этого правила впрочемъ не всегда можно держаться и въ особенности въ тѣхъ случаяхъ, когда вашъ партнеръ пригласилъ въ *синглтонъ*; когда въ козыряхъ будетъ перевѣсъ у противниковъ; когда представляется возможность сдѣлать *навесъ*; когда партнеръ былъ *форсированъ* и некозырялъ, и, когда можно *форсировать*, если играютъ *леве*.

Козырять можно тогда, когда у васъ на рукахъ шесть козырей и вы предполагаете у своего партнера какую-нибудь сильную масть и въ то время, когда мало козырей, но чувствуется сила въ другихъ мастяхъ.

Игру хорошихъ игроковъ съ перваго ходу видно; гораздо труднѣе узнать игру плохихъ игроковъ. Когда противникъ отказывается бить и сносить какую-нибудь маленькую карту, то легко заключить, что у него много козырей и сильная масть при другой слабой. Когда же онъ сбрасываетъ фигуру (*онеръ*) то изъ этого понятно, что у него только двѣ масти, изъ которыхъ одна состоитъ изъ козырей. Тогда необходимо, при первой возможности, не козыряя, дѣлать *леве*, избѣгать играть въ его масть и форсировать.

Если противникъ побьетъ сильную карту, то не умѣлая игроки предполагаютъ, что нужно козырять, и козырнувши лишаются 5—6 *леве*. Тогда какъ они, форсировавши, могли бы этого избѣжать.

При изобиліи козырей, тузѣ, королѣ и двухъ картахъ масти *инвита* своего противника, можно играть двоякимъ образомъ: въ первый *туръ* не брать *леве*, или взявъ тузомъ, играть въ ту же масть, чтобы принудить своего партнера бить козыремъ. При маломъ количествѣ козырей, взявши тузомъ, не продолжать этой масти. При взятіи *инвита* своего партнера дамой, играть слѣдуетъ другую какую-нибудь масть, потому что тузъ или король его *инвита* находится у него съ лѣвой руки, и если отвѣтитъ въ его масть, то это значитъ сыграть въ руку своего противника.

При трехъ картахъ дѣлають *инвйтъ* только тогда, когда на рукахъ *секансъ* или когда эта масть составляетъ самую сильную карту вашего партнера; въ такомъ случаѣ нужно играть самую старшую карту, будетъ-ли это дама или король. Тогда когда вашъ партнеръ козыряетъ, ему необходимо слѣдуетъ отвѣчать. Но нужно быть крайне осторожнымъ, когда *инвйтъ* сдѣланъ съ какой нибудь двухсмысленной карты: девятки или десятки.

При четырехъ козыряхъ не слѣдуетъ козырять до тѣхъ поръ пока своя сильная масть не будетъ оправдана (*ассюрирована*). Имѣя же козырей *терцъ-мажоръ* съ козыремъ и *секансъ* отъ короля при трехъ картахъ, козырнувъ два раза, играть валета своей масти и продолжать до тѣхъ поръ, покуда выпадетъ тузъ. Когда находится на рукахъ старшій козырь, и у одного изъ противниковъ три козыря и болѣе, то нужно беречь свой козырь, чтобы задержать длинную масть своего противника. Если же у противниковъ по одному козырю, а у вашего партнера ни одного, то необходимо козырять, чтобы вынудить выпасть оба козыря вмѣстѣ.

При изобиліи козырей, и имѣя старшую карту масти своего противника съ другими маленькими картами, необходимо послѣдними *форсировать* своего партнера, въ виду того, что у него нѣтъ этой масти, стараясь удерживать старшую карту до конца.

Когда партнеръ играетъ туза и даму той масти, которой у васъ есть король и двѣ карты, то нужно брать даму королемъ, что бы не задержать его длинную масть. Если же противникъ справа беретъ *леве* и отвѣчаетъ въ масть своего партнера въ то время, когда у васъ на рукахъ старшая и младшая карты этой масти, то нужно класть младшую. Если же товарищъ имѣетъ третью изъ главныхъ картъ, то онъ сдѣлаетъ *леве*. При недостаточности же козырей, такъ поступать съ другими мастями никогда не слѣдуетъ.

Владѣя тузомъ, валетомъ и еще козыремъ, слѣдуетъ дѣлать

импассъ валету на приглашеніе своего товарища. При сильныхъ козыряхъ, дѣйствовать такъ и во всякой другой масти. Когда товарищъ играетъ десятку, и когда у васъ тузъ съ валетомъ, то ее слѣдуетъ всегда пропускать.

Гораздо разумнѣе дѣлать *инвитъ* въ масть, въ которой находится тузъ съ девяткой, чѣмъ вести игру отъ туза съ десяткой. Когда партнеръ сноситъ лучшую карту на вашу старшую, то онъ этимъ показываетъ какая у него масть. Когда же онъ сноситъ вторую сильную (короля) карту, то это выражаетъ, что у него этой масти больше не имѣется.

Когда на рукахъ и много козырей, то не слѣдуетъ бѣ въ вторую сильную карту той масти, которую играетъ ваш партнеръ, а нужно сносить какую-нибудь маленькую карту, если не представляется случая сдѣлать *навѣтъ*.

Если десять картъ сыграны и остается одна не игранная масть и вашъ партнеръ дѣлаетъ *инвитъ*, тогда вы имѣя короля, десятку съ одной картой и *шесть леве*, навѣрное сдѣлаете седьмое *леве*. Въ то время, когда противникъ справа играетъ фигуру, ее необходимо брать; если-же онъ идетъ съ маленькой карты, то нужно класть десятку; при пяти *леве* непременно слѣдуетъ класть короля.

Нѣкоторые изъ игроковъ, имѣя терць-мажоръ, начинаютъ играть съ короля и дамы. Этотъ способъ игры не удобенъ въ томъ отношеніи, что когда играютъ только короля и даму, тузъ остается въ резервѣ; всякій думаетъ, что тузъ находится въ рукахъ его партнера и продолжаетъ играть, а тузъ падаетъ изъ рукъ противника и совершенно разстроиваетъ планъ игроковъ.

Съ тузомъ, валетомъ и еще одной картой, не берите короля сыграннаго вашимъ лѣвымъ противникомъ, ибо вы заставляете его перемѣнить масть или уступить вамъ руку.

Съ тузомъ, дамой и другими, кладите маленькую, а на валета сыграннаго вашимъ противникомъ справа, кладите туза. Никогда хорошій игрокъ, имѣя короля, валета и десятку,

не начнетъ съ валета; стало быть класть даму, значило бы дѣлать тонкости противъ самаго себя, и такъ какъ король по всей вѣроятности находится сзади васъ; то вы теряете первенство безъ всякой выгоды.

Имѣя только три карты какой-нибудь масти, кладите фигуру на фигуру; но съ четырьмя, не дѣлайте этого, развѣ только тогда, когда тузъ упалъ на валета.

Играя на седьмое *леве*, приглашайте *синглетоном*, партнера своего форсируйте и осторожно козыряйте. При раздѣлѣ козырей между собой и партнеромъ и не имѣя никакой сильной карты, нужно играть маленькаго козыря, чтобы его взял вашъ партнеръ и игралъ свою масть.

Если товарищъ дѣлаетъ *инвитъ*, то его карту слѣдуетъ картою *секанса* и тѣмъ показать ему свою силу въ этой масти. *Инвитъ* же противника брать слѣдуетъ старшею картою, чтобы онъ не зналъ вашей силы. При выходѣ партнера съ тринадцатой карты, и имѣя еще много козырей на рукахъ, онъ это дѣлаетъ для того, чтобы заставить васъ сбросить старшаго козыря и тѣмъ усилить свою игру.

Владѣя королемъ и дамой, одну изъ нихъ нужно класть на *инвитъ* своего противника справа. При дамѣ и валетѣ съ картой, сносить валета; съ двумя или болѣе маленькими картами, слѣдуетъ класть младшую. Когда съ послѣдними козырями остается нѣсколько картъ отыгранныхъ и одна какая-нибудь ничтожная, то слѣдуетъ прежде ее играть.

Если партнеръ отказывается бить отыгранную карту, то нужно войти въ руку и сейчасъ-же козырять. Когда партнеръ играетъ девятку или десятку, а вы имѣя фигуру съ какой-нибудь картой, должны класть фигуру. Если же при фигурѣ нѣсколько картъ, то этого дѣлать не слѣдуетъ. При тузѣ съ маленькими картами необходимо бить.

До тѣхъ поръ покуда не вышли всѣ козыри, играть тринадцатую карту нельзя. Бить эту карту можно только тогда, когда захочется взойти въ руку или будете послѣднимъ.

Имѣя туза, короля и двухъ козырей, нужно козырять три раза тогда, когда вашъ партнеръ съ самаго начала игры, дѣлаетъ съ козыря *инвита*. Если-же онъ играетъ девятку или другую какую карту, то ее въ первый разъ нужно пропустить. Это даетъ возможность, послѣ трехъ ударовъ козырей, быть въ рукѣ.

При тузѣ, дамѣ и десяткѣ инвита своего противника справа, играть слѣдуетъ десятку.

Въ случаѣ отказа лѣваго противника бить отыгранную карту козыремъ, въ виду того чтобы не попасть подъ *сюркупъ* вашего партнера, и если онъ сноситъ маленькую карту, то имѣя старшую карту той масти, которую онъ сноситъ, нужно прежде отыграть ее, а потомъ уже продолжать первую масть, которую бьютъ.

Если выдутъ всѣ козыри, тогда имѣя старшую карту масти своего противника, можно играть собственную масть.

Неопытные игроки, всегда жалѣютъ разстаться съ большимъ козыремъ. Это серьезный недостатокъ. Если вашъ противникъ играетъ сильную масть, нужно бить козыремъ сейчасъ-же, чтобы не дать возможности его партнеру сбросить плохія карты. Не слѣдуетъ бить старшимъ козыремъ, при маленькихъ картахъ, потому чтобы не попасть подъ *сюркупъ*.

Опытный игрокъ, дѣлая, выходъ съ козырей, идетъ съ маленькой карты, а въ другихъ мастяхъ начинается съ короля. Если остается три карты съ маленькимъ козыремъ, то слѣдуетъ играть съ послѣдняго, чтобы уступить ходъ своему противнику.

Въ игрѣ имѣетъ большое значеніе *тенасъ*. Чтобы сдѣлаться хорошимъ игрокомъ, его нужно понять. Поясимъ это примѣромъ: *А* имѣетъ туза, даму и маленькую карту какой-нибудь масти, а *Б* имѣетъ короля, валета и одну карту, и если *А* играетъ маленькую, то онъ остается *тенасъ* и дѣлаетъ два *леве*; играя же туза, онъ теряетъ *тенасъ* и дѣлаетъ одно *леве*. Но если *Б* долженъ дѣлать *инвита*, то онъ не имѣетъ *тенасъ*.

и какую бы карту онъ ни игралъ, онъ можетъ сдѣлать одно только *леве* и больше ничего.

Пояснимъ это другимъ примѣромъ.

А, первый въ рукѣ, остается съ четырьмя картами, т. е. вторая и четвертая козырей, тузъ и маленькая мастъ, которую еще не играли; девять козырей сыгранны. *Б*, его противникъ слѣва, имѣетъ первую и третью карту козырей, короля и маленькую карту масти, которой *А* играетъ туза.

Какую карту долженъ играть *Б*?

Короля; для того, чтобы имѣть возможность выиграть три или два *леве*. Если же онъ удержитъ короля, то поставитъ себя въ невозможность сдѣлать три *леве*. Помѣстивъ передъ собой карты, вы увидите, что если партнеръ *Б* имѣетъ лучшую карту, чѣмъ партнеръ *А*, то онъ воспрепятствуетъ *А* сдѣлать того или другого козыря, чего онъ достигъ бы, если бы *Б* удержалъ короля.

Почти всегда случается, что противникъ справа, взявъ *инвита* своего партнера королемъ или тузомъ, сейчасъ же играетъ валета. Такъ какъ нѣтъ никакой вѣроятности, въ подобномъ случаѣ въ пользу дамы, то ее и не слѣдуетъ тотчасъ-же класть, а необходимо выждать другого случая, гдѣ она можетъ принести играющему пользу.

Всѣ почти игроки считаютъ за непрѣмное правило, играть *синглтонъ* не иначе, какъ имѣя необходимое количество козырей.

Если играющіе непонимаютъ *инвита*, способа играть *секасами* и не слѣдятъ внимательно за всѣми падающими картами на столъ, то имъ никогда не достигнуть хорошихъ результатовъ въ такой игрѣ, какъ ералашъ.

Терминологія въ игрѣ Ералашъ.

Секансъ. Нѣсколько картъ, слѣдующихъ по порядку одна за другой: тузъ, король, дама, валець и т. д.

Синглтонъ. Одна карта какой-нибудь масти.

Афрошировать — освободить.

Наветтз (ткацкій челнокъ). Когда бьютъ козыремъ съ обѣихъ сторонъ — *перекрестный огонь*.

Импассз. Дѣлать — прорѣзать.

Инвайтз. Приглашеніе. Называется собственно инвитомъ, когда партнеръ дѣлаетъ выходъ съ маленькой карты самой сильной масти, для того чтобы вызвать на нее имѣющуюся у васъ самую старшую карту той масти.

Секейтз-мажорз. Тузъ, король, дама, ваетъ, десятка и девятка.

Квартз-мажорз. Тузъ, король, дама и ваетъ.

Терцз-мажорз. Тузъ, король и дама.

Форсировать. Вынуждать крыть козыремъ.

Имѣть тенасз. Имѣть первую и третью изъ старшихъ картъ или быть по порядку послѣднимъ въ игрѣ.

Сюркупз. Сдѣлать сюркупъ значитъ перебить какую-нибудь карту.

П И К Е Т Ъ.

Нельзя ничего сказать положительнаго о происхожденіи названія этой игры. Одни предполагають, что слово *пикетъ* произошло отъ одной таліи этой игры, которая называется *pic*. Другіе настаиваютъ на томъ, что игра названа пикетомъ потому, что очень пикантна. Но оба эти мнѣнія мало имѣють доказательствъ въ свою пользу.

Но что дѣйствительно неоспоримо, такъ это то, что пикетъ есть одна изъ занимательнѣйшихъ карточныхъ игръ и что, она никогда не выходила изъ моды, благодаря своему интересу.

Пикетъ былъ изобрѣтенъ въ царствованіе Карла VII, по случаю одного балета, даннаго этимъ королемъ въ Шилонскомъ замкѣ. Всѣ дѣйствующія лица изображали собою карты. Впереди шли четыре валета, какъ бы прокладывая дорожку тѣмъ важнымъ лицамъ, которымъ они предшествовали. За ними слѣдовали, короли ведя подъ руки дамъ. Потомъ, танцуя, они составляли изъ себя *квинты*, *кварты* и масти попеременно сходились и смѣшивались.

Балетъ пикета, просмотрѣнный и дополненный, послужилъ интермедіей для „*Торжество дамъ*“ комедіи Томаса Корнеля, данной на театрѣ отеля Генего, въ Парижѣ. Къ четыремъ валетамъ, которые открывали шествіе, прибавили четырехъ рабовъ, изъ которыхъ каждый несъ шлейфъ дамы. Рабы эти изображали собою: первый—игру въ мячи; второй—биллиардъ; третій—кости, и четвертый—триктратъ.

Впрочемъ составъ колоды, употребляемой для пикетной игры, остался тотъ же, какъ и при ея изобрѣтеніи, и правила игры мало измѣнились.

Общее понятіе о пикетѣ.

Играють вдвоемъ.

Колода состоитъ изъ тридцати двухъ картъ, по восьми, въ каждой масти, которыя по своему старшинству идутъ въ слѣдующемъ порядкѣ: тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, осьмерка, семерка.

Обыкновенно употребляютъ двѣ колоды картъ, которыя сдають по очереди.

Тузъ считается за одиннадцать очковъ, фигуры по десяти, а остальные карты по числу очковъ, которыя они изображаютъ. Слѣдовательно тузъ считается старшей картой въ игрѣ.

Партія играется во сто поэновъ или болѣе, по желанію играющихъ.

Снимають карты, чтобы опредѣлить, чья должна быть сдача, которая считается вообще невыгодной.

Невыгода эта опредѣляется по крайней мѣрѣ въ десять поэновъ. Послѣ первой таліи, каждый играющій сдаетъ по очереди.

Тотъ, кто долженъ сдавать, тасуетъ карты и даетъ ихъ снять своему противнику.

Карты сдаются или по двѣ, или по три, покуда у каждого изъ играющихъ не будетъ ихъ по двѣнадцати. Такимъ же образомъ должно сдавать карты въ продолженіи всей партіи.

Когда карты сданы, то остается ихъ восемь, изъ которыхъ и составляютъ двѣ кучки, верхнюю въ пять картъ, а нижнюю въ три.

Если колоду картъ найдутъ невѣрной, то талія не считается. Но если уже сыграно нѣсколько талій этой колодой, то отмѣченные поэны идутъ въ счетъ.

Когда, сдавая, найдутъ перевернутую карту, нужно тасовать снова.

Если въ продолженіи партіи, играющій замѣтитъ, что онъ сдаетъ карты во второй разъ подъ рядъ, то онъ имѣетъ право, если только еще не смотрѣлъ своихъ картъ, требовать пересдачи, если бы его противникъ и видѣлъ свои карты.

Оба играющіе разбираютъ карты свои по мастямъ.

Первый играющій имѣетъ право взять изъ талона пять картъ взаимно другихъ пяти, которыя онъ долженъ снести. Сдающій беретъ три остальныхъ, если только первый играющій не взялъ изъ своего талона меньше пяти.

Каждый изъ играющихъ долженъ снести по крайней мѣрѣ хоть одну карту, отъ остальныхъ онъ можетъ отказаться.

Сдающій можетъ взять всѣ остальные карты, начиная съ тѣхъ, которыя недобралъ первый играющій.

Если первый играющій не беретъ всѣхъ пяти картъ изъ принадлежащаго ему талона, онъ долженъ объявить, пока не бралъ еще ни одной карты, сколько оставляетъ.

Первый играющій можетъ поглядѣть карты, которыя оставляетъ въ талонѣ, но онъ не имѣетъ права посмотрѣть тѣ карты, которыя оставляетъ сдающій, развѣ только онъ объявитъ ту масть, въ которой будетъ играть. Если онъ затѣмъ не будетъ играть въ той масти, которую объявилъ, то сдающій имѣетъ право указать самъ ту масть, въ которой онъ долженъ играть.

Передъ тѣмъ, какъ сносить, играющій, у котораго на рукахъ не окажется ни одной фигуры, отмѣчаетъ десять поэновъ за *бѣлыя* карты (*cartes blanches*).

Если сдающій, по ошибкѣ сдаетъ или противнику своему или себѣ тринадцать картъ вмѣсто двѣнадцати, то первый играющій можетъ или признать сдачу правильной, или требовать новой сдачи.

Такъ какъ въ талонѣ остается всего только семь картъ, если первый играющій призналъ сдачу правильной, получивъ тринадцать картъ, то онъ сноситъ пять и беретъ только че-

тыре первыхъ. Если онъ хотѣлъ купить одну, то сносить двѣ и т. д.

Если тринадцать картъ у сдающаго, онъ сносить три и беретъ только двѣ.

Два раза сносить нельзя, также и брать назадъ карты изъ своего сноса. Не позволяется тоже смотрѣть впередъ карты талона.

Когда снесли меньше картъ, чѣмъ нужно, то имѣютъ право пополнить свой сносъ, если только еще не прикасались къ талону. Въ противномъ случаѣ продолжать сноса нельзя.

Если возьмешь изъ талона одну лишнюю карту, то нужно снести послѣднюю. Но чтобъ избѣжать этой ошибки, нужно положить пять первыхъ картъ талона крестъ на крестъ съ остальными тремя.

Когда у одного изъ играющихъ на рукахъ больше картъ чѣмъ слѣдуетъ, то онъ играетъ въ *молчанку* (*muette*), то есть онъ не считаетъ взятки. Противникъ же считаетъ свои взятки вдвойнѣ.

Но игра считается вся, когда играютъ меньше чѣмъ на двѣнадцати картахъ; въ этомъ случаѣ нельзя сдѣлать *канотъ* противнику, потому что онъ считаетъ два поэна за послѣднюю карту.

Когда играющій могъ имѣть четырнадцать и онъ снесъ одну изъ картъ, которыя составляютъ этотъ счетъ, то противникъ его имѣетъ право спросить, какую карту онъ снесъ, только онъ долженъ спросить сейчасъ же послѣ того, какъ ходилъ съ первой карты.

Если играющій оставилъ одну карту въ талонѣ и онъ потомъ ошибкой смѣшалъ съ своей игрой, то онъ даетъ право противнику посмотреть тѣ карты, которыя онъ снесъ.

Cartes blanches считаются прежде всего; стоютъ онѣ десять поэновъ. Потомъ считаются очки, восемь или восемнадцать, семь или семнадцать, шестнадцать, *винты*, *кварты*, *терцы*,

четырнадцать тузовъ, королей, дамъ, валетовъ и десятокъ, потомуъ десять поэновъ въ картахъ или сорокъ за капоть.

Когда карты уложены по мастямъ, прежде всего нужно по-смотреть, нѣтъ-ли на рукахъ *большыя* картъ, т. е. ни одной фигуры. Въ такомъ случаѣ, какъ только противникъ сдѣ-лаетъ сносъ, раскладываютъ игру свою на столъ и считаютъ десять поэновъ, даже до счета очковъ. Это служить для того, чтобъ объявить пикъ (pic) и репикъ (repic), а также мѣ-шаетъ противнику объявить девяносто.

Цѣль сноса состоитъ въ томъ, чтобъ образовать игру свою такимъ образомъ, чтобъ имѣть больше очковъ, чѣмъ у про-тивника, или подбирая масть, или старшія карты, которыя считаются больше.

Когда сносятъ, то удерживаютъ на руку масть самую силь-ную, потому что гораздо выгоднѣй имѣть сорокъ одно очко въ одной масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на *квинту*.

Нужно также сносить, соображаясь съ тѣмъ, чтобъ полу-чить четырнадцать, т. е. четыре туза, четыре короля, четыре дамы, четыре валета или четыре десятки.

Если у васъ есть четырнадцать тузовъ, то противникъ вашъ не можетъ считать уже четырнадцать королей, вы же можете считать даже четырнадцать десятокъ. Ваши старшіе четырнадцать уничтожаютъ его четырнадцать и не только да-ютъ ему право считать свои младшія четырнадцать но и три дамы, три валета, и т. д. Ниже десятки четырнадцать не считаются.

Три туза считаются старше трехъ королей. Слѣдовательно тотъ, у котораго на рукахъ три туза, можетъ считать и три валета и три десятки, даже если у противника на рукахъ есть три дамы или три валета. Но четыре валета или четыре десятки старше трехъ тузовъ и т. д.

Точно также поступаютъ при счетѣ восьми, семи, шести, пяти картъ, *квартъ* и *терций*. Шестъ картъ, напимѣръ,

даютъ право считать младшую терцъ, даже если у противника на рукахъ и будетъ квинта.

Слѣдовательно, дѣлая сносъ, нужно взвѣсить всѣ эти случайности.

Какъ нужно играть въ пикетъ.

Послѣ того какъ сдѣланы сносы, первый играющій объявляетъ число очковъ и спрашиваетъ годятся ли карты. Если противникъ имѣетъ сравнительно съ нимъ меньшее число очковъ, то онъ говоритъ, что онѣ *идутся*. Если число очковъ играющихъ одинаково, то онъ говоритъ, что онѣ *равны*; если-же у противника очковъ больше, то онъ отвѣчаетъ *не идутся*. Потому что считаются только тѣ очки, которыя больше. все равно, находятся ли они на рукахъ у перваго играющаго или у послѣдняго. При одинаковомъ же числѣ, очки не считаются. Точно также не считаются одинаковые терцы, кварталы и т. д. Тотъ, кто имѣетъ на рукахъ терцъ, не можетъ считать его, если у противника есть кварталъ или пять и пятнадцать.

Послѣ того какъ первый играющій сосчиталъ свои очки онъ долженъ посмотрѣть нѣтъ ли у него терцовъ, кварталы, пяти и пятнадцати и т. д., потомъ четырнадцати, трехъ тузовъ, трехъ королей и т. д., для того, чтобъ ихъ сосчитать если у противника нѣтъ картъ старше.

Очки, терцы, кварталы, пять и пятнадцать и т. д. должны показываться, чтобъ узнать ихъ стоимость; но нисколько не обязательно открывать четырнадцать, три туза, или три короля, три дамы, валета или десятки. Разсмотрѣвъ свои карты, первый играющій начинаетъ считать сперва очки, потомъ терцы, кварталы и т. д.; затѣмъ уже слѣдуютъ четырнадцать, три туза, три короля и т. д., потомъ онъ ходитъ съ своихъ картъ, прибавляя къ счету по одному при каждомъ своемъ ходѣ и взяткѣ.

Послѣдній играющій начинаетъ считать свою игру только тогда, когда его противникъ сдѣлалъ уже первый ходъ и показываетъ свои очки, если онъ ихъ только объявилъ. Потомъ онъ показываетъ свои терцы, кварталы, объявляетъ три туза, три короля, или четырнадцать, если они у него есть, считаетъ свою игру и потомъ сбрасываетъ карту на первый ходъ противника, стараясь взять взятку, за что онъ къ своему счету прибавляетъ одну. Затѣмъ онъ прибавляетъ еще одну за свой ходъ и продолжаетъ такимъ образомъ прибавлять по одной за каждый свой ходъ и свою взятку.

Тотъ, кто взялъ взятку, можетъ продолжать играть въ той масти и съ той карты, съ которой захочетъ, но сперва онъ долженъ объявить въ какой масти намѣренъ играть.

Если карта находится на столѣ, то она считается сыгранной и взять ее назадъ нельзя.

Если ошибкой снесешь не ту масть, которую требуютъ, то можно взять эту карту назадъ, чтобы переменить ее на карту требуемой масти, потому что сносъ требуемой масти (*renonce*) въ пикетѣ не считается. Если есть карты требуемой масти, то сносить другую масть не позволяется; только въ этомъ случаѣ и позволяется взять назадъ невѣрно сброшенную карту. На этомъ же основаніи первый играющій не можетъ переменить своего хода.

Когда сдающій, по неосторожности, вскрылъ или увидалъ карту своего талона, то онъ ходитъ въ ту масть, которую потребуетъ противникъ, и столько разъ, сколько картъ онъ видѣлъ; до трехъ разъ, если онъ видѣлъ три свои карты.

Если первый играющій увидалъ карты, которыя долженъ взять его противникъ, послѣдній, посмотрѣвъ свои карты, можетъ или играть талію или передать.

Если послѣдній играющій замѣтитъ, еще не ходивши, что карты противника его не годятся, то онъ имѣетъ право считать свои очки и потребовать уничтоженія противника, хотя первый играющій и сдѣлалъ уже ходъ.

Тоже самое правило относится и къ терцамъ, квартамъ, четырнадцати и т. д.

Когда играющій объявитъ то, чего у него нѣтъ и не поправить своей ошибки до хода, онъ ничего не можетъ считать за эту талію и играть въ *молчанку* (*à la muette*), то есть онъ можетъ брать взятки, но не считая ихъ, между тѣмъ какъ противникъ одинъ считаетъ и очки и взятки.

Нужно обратить вниманіе на то, что взятка можетъ считаться въ два поэна, по одному для каждого играющаго. Первый играющій ходитъ и говоритъ *одинъ*, второй беретъ ее старшей картой и тоже говоритъ *одинъ*, и продолжаетъ играть съ другой карты, говоритъ *два*.

Но прежде чѣмъ продолжать, нужно взвѣсить благопріятные и неблагопріятные шансы этой игры.

Въ пикетѣ есть три случайности: *пикъ*, *ретикъ* и *капотъ*, которые всё могутъ быть въ продолженіи одной таліи. Напримѣръ, предположимъ, что играющій имѣетъ четыре старшихъ терца, что карты его годятся и его первый ходъ. Онъ считаетъ четыре за очки, двѣнадцать за четыре терца, четырнадцать за четыре туза, четырнадцать за четыре короля, четырнадцать за четыре дамы, шестьдесятъ за *ретикъ*, тринадцать за ходы и сорокъ за *капотъ*, что все вмѣстѣ составляетъ двѣсти. Можетъ быть, что такой таліи никогда и не бывало, но нужно замѣтить впрочемъ, что она была бы очень хороша, еслибы представилась.

Чтобъ сдѣлать *пикъ*, то есть считать отъ 60 вмѣсто 30, нужно ходить первому. Потому что если вашъ противникъ скажетъ *разъ*, а онъ непременно его скажетъ, если его первый ходъ, или въ томъ случаѣ если онъ возьметъ взятку, прежде чѣмъ вы скажете двадцать девять, вы не можете уже считать отъ *шестьдесятъ*. Тотъ, кто имѣя *пикъ*, считалъ отъ *тридцати* вмѣсто *шестьдесяти*, можетъ поправить ошибку свою до тѣхъ поръ, пока не сниметъ карты для слѣдующей

таліи. Но когда карты уже сданы, то поправить ошибку будетъ поздно.

Когда дѣлаютъ капотъ, то есть берутъ всёъ взятки, то послѣдняя считается только за *одинъ поэнъ*, но отмѣчаютъ *сорокъ за капотъ*.

Также нельзя считать десять за карты, когда считаютъ *сорокъ за капотъ*, но при *капотъ* можно считать всёъ остальные очки.

Нужно замѣтить, что для того чтобы сдѣлать *никъ*, необходимо ходить первому, но для *репика* можно ходить какъ первымъ, такъ и послѣднимъ.

Относительно счета терцовъ, есть только одно единственное исключеніе: именно *терцъ мажоръ*, считаемый на очки, долженъ считаться за четыре.

Хорошій игрокъ узнается по манерѣ играть, а хорошо играть можно только тогда, когда знаешь силу игры своего противника, судя по своимъ собственнымъ картамъ, или по тѣмъ, съ которыхъ онъ ходитъ. Въ пикетѣ нѣтъ козыря. Старшія карты масти доставляютъ взятки; но семерка можетъ брать туза или короля, если тотъ или другой не той масти, которую требуютъ.

Въ томъ случаѣ, когда первый играющій ни считаетъ ни очки, ни терцы, ни кварталы, ни четырнадцать, ни три туза, короля, дамы, валета или десятки, онъ ходитъ съ карты которую считаетъ лучшей и продолжаетъ ходить до тѣхъ поръ пока его противникъ не возьметъ взятки.

Тотъ, кто беретъ послѣднюю взятку, считаетъ два; затѣмъ каждый изъ играющихъ считаетъ свои взятки и у кого ихъ больше, считаетъ за карты, т. е. прибавляетъ десять, если же карты одинаковы, то ихъ не считаютъ.

Какъ только окончена талія, каждый долженъ отмѣтить поэны, которые онъ сдѣлалъ, и начинаютъ играть снова до конца партіи. При каждой таліи тасуютъ карты снова, снимаютъ ихъ, потомъ сдаютъ въ томъ же порядкѣ, какъ и для первой таліи.

Каждый играющій сдаетъ по очереди и слѣдовательно по очереди дѣлается и первымъ играющимъ, если только партія не кончается въ одну талію.

Когда начинается другая партія, снова снимаютъ карты, чтобы узнать, кто будетъ первый играющій, если только не условились впередъ о томъ, что *сдача* будетъ по очереди или первымъ играющимъ будетъ проигравшій.

Разсчеты для правильного сноса.

Чтобы извлечь выгоду изъ разнообразныхъ шансовъ, которыя представляютъ сложный характеръ игры въ пикетѣ, нужно узнать различныя комбинаціи, которымъ подвергаются двадцать картъ, изъ которыхъ двѣнадцать на рукахъ у противника и восемь въ талонѣ.

20 Картъ при сносѣ 2 и при покупкѣ 2 составляютъ 190 комбинацій; при 5 картахъ можетъ быть 10 сносовъ, при 3 картахъ 3.

20 Картъ при сносѣ 3 и при покупкѣ 3 составляютъ 1140 комбинацій, при пяти картахъ можетъ быть 10 сносовъ; при 3 только 1.

20 Картъ при сносѣ 4 и при покупкѣ 4 составляютъ 4845 комбинацій; при 5 картахъ можетъ быть 5 сносовъ.

20 Картъ при сносѣ 5 и при покупкѣ 5 составляютъ 15,504 комбинацій; при 5 картахъ только 1 сносъ.

Отсюда слѣдуетъ:

1° Что *первый играющій* имѣетъ 3 шанса противъ 1, шанса вѣроятнаго, что онъ купитъ одну извѣстную карту; 18 противъ 1 шанса что онъ ихъ вытащитъ двѣ извѣстныхъ; 113 противъ 1 для 3; 668 противъ 1 для 4 картъ и наконецъ 15503 для 5-ти.

2° Что второй имѣетъ 17 шансовъ противъ 3 шансовъ вѣроятныхъ купить одну извѣстную карту; 62 противъ 1 для двухъ картъ и 1139 противъ 1 для 3.

Замѣчаніе. Когда у первого играющаго нѣтъ ни одного

туза, ни короля, то можно держать 15 противъ 1, что онъ купить четыре туза, короля и т. д.; 479 — что онъ купить трехъ тузовъ, королей и т. д.; 3,359 за двухъ тузовъ, королей и т. д.; 7,279 за 1 туза, короля и т. д.

3° Если при 20 картахъ 5 картъ сносятся и 5 прикупаются, то шансы первого играющаго, если онъ только не придержалъ нѣкоторыхъ картъ прикупить 4 тузовъ и т. д.; отнесется какъ 1 къ 962; для прикупа 3 тузовъ шансы его будутъ относиться какъ 33 къ 5504; двухъ королей какъ 3 къ 15504 и одного короля и т. д.; какъ 5 къ 2.

4° По вышеизложенному положенію (3°) мы находимъ, что вѣроятности которыя имѣетъ *первый играющій, имѣя уже туза*, купить еще трехъ тузовъ, королей и т. д.; равняются 1 противъ 113 шансовъ неблагопріятныхъ; 2 тузовъ 1 противъ 6 неблагопріятныхъ и наконецъ одного туза 3 благопріятныхъ шанса противъ 2 не въ его пользу.

5° Когда *первый играющій получилъ двухъ тузовъ и т. д.*; то онъ имѣетъ только 1 шансъ противъ 18, что онъ купить еще двухъ тузовъ, королей, и т. д.; и 4 шанса противъ 5, что онъ купить одного.

6° Если первый играющій получилъ двухъ тузовъ или двухъ королей, то можно держать 17 противъ 2 что онъ купить остальные 2 туза или 2 короля.

7° Если первый играющій не получилъ ни туза, ни короля, то шансы его купить туза или короля за разъ или въ двѣ карты, относятся какъ 1 къ 11; въ *три* карты какъ 1 къ 4; въ *четыре* — какъ 5 къ 9 и наконецъ въ 5 картъ какъ 31 къ 33.

8° Точно также имѣющій 29 противъ 28 что послѣдній играющій, не получившій туза и т. д. купить одного или нѣсколькихъ.

Общіе шансы.

Можно держать 5 противъ 4, что первый играющій выиграетъ игру.

Когда А и В начинают, то тотъ, который (въ рукѣ), имѣетъ 25 шансовъ въ свою пользу противъ 20, что онъ выиграетъ партію.

Если А имѣетъ уже партію, а В нѣтъ, то шансы благоприятны для А, до снимки колоды, относятся къ неблагоприятнымъ какъ. 38 къ 23

Но когда онъ въ рукѣ, то какъ. 16 къ 5

Если В въ рукѣ, то шансы въ пользу А будутъ относиться какъ. 38 къ 23

Если А уже имѣетъ двѣ партіи, а В ни одной то благоприятные шансы для А, до снимки колоды, относятся къ неблагоприятнымъ какъ . 31 къ 7

Если А въ рукѣ, то какъ. 31 къ 7

Если онъ не въ рукѣ, то какъ. 25 къ 7

Пикетъ воровской (voleur).

Его играютъ въ четверомъ и употребляютъ, какъ при пикетѣ вдвоемъ, колоду въ тридцать двѣ карты.

Играютъ двое противъ двоихъ: по старшей картѣ узнаютъ, кого будутъ имѣть партнеромъ.

Когда партія составлена, играющіе садятся крестъ на крестъ, партнеры одинъ напротивъ другаго. Тотъ кто тасуетъ карты, даетъ ихъ снимать своему противнику слѣва.

Карты сдаются по двѣ, начиная справа, до восьми каждому и ничего не остается для талона.

Въ пикетѣ въ четверомъ нѣтъ талона, а слѣдовательно и сноса.

Два партнера не могутъ объявить одинаковое число очковъ. Если первый объявляетъ сорокъ очковъ, то второй можетъ считать свои очки только въ томъ случаѣ, если они больше сорока.

Но оба партнера могутъ считать вмѣстѣ остальные очки, которые годятся.

Тотъ, кто объявляетъ очки, долженъ показать, изъ какихъ картъ они состоятъ.

Нельзя объявить число очковъ меньше 30.

Тотъ, кто объявляетъ терцъ или кварть, даетъ право— партнеру своему терцъ и кварть низшіе.

Послѣ перваго сдѣланнаго хода, нельзя ничего ни объявлять ни считать.

Если одинъ или два партнера сосчитали 20 нарукахъ, а противники ихъ ничего не имѣютъ, то они считаютъ отъ 30, а не отъ 20. Слѣдовательно *репикъ* тутъ начинается съ 20, между тѣмъ какъ при пикетѣ вдвоемъ съ 30.

Пикъ считается тутъ въ томъ случаѣ, когда объявивши очки, въ продолженіи игры дойдемъ до 20, а противники еще ничего не объявляли. Тогда уже считаютъ съ 60.

Въ продолженіи таліи, и пока карты еще на столѣ, играющій, не обращавшій должнаго вниманія не имѣетъ права спрашивать, кто снесъ или кто не снесъ въ масть, или чей былъ ходъ.

Если очки открывались на столѣ, то играющій, не обратившій на это вниманіе, не имѣетъ права спрашивать, въ какой они масти.

Остальные правила тѣже, что и для игры вдвоемъ, что же касается до того, какими правилами нужно руководствоваться при вѣрѣ, то нѣсколько дней практики научатъ этому лучше всякихъ теорій.

Пикетъ съ записью.

Игра эта не много сложнѣе, чѣмъ простой пикетъ, и она требуетъ размышленій, вслѣдствіе своихъ комбинацій и расчетовъ. Въ нее можно играть втроемъ, вчетверомъ, впятеромъ, вшестеромъ и всемеромъ.

Когда играютъ *Пикетъ съ записью*, то тотъ, кто отмѣченъ, продолжаетъ играть, а тотъ, кто отмѣчается смѣняется игрокомъ, который уже дожидается, чтобъ вышелъ другой играющій. По окончаніи таліи, играющіе смѣняются по очереди, между тѣмъ какъ играютъ *à tourna*, начинаютъ съ одного конца и продолжаютъ потому же направленію. Напримѣръ играющій А начи-

наетъ партію съ играющимъ В, сидящимъ отъ него направо. Окончивъ талію съ А, В играетъ еще партію съ играющимъ, сидящимъ отъ него справа, и остальные игроки продолжаютъ въ томъ же порядкѣ; этотъ способъ самый ровный для этой игры.

Передъ началомъ игры, уговариваются, на сколько королей или туровъ (круговъ) садятся играть; на шесть, девять, двѣнадцать королей или круговъ, или менѣе. Король составляетъ два тура, а туръ равняется двумъ таліямъ. Для того, чтобъ сыграть кругъ, необходимо, чтобъ каждый играющій тасовалъ бы одинъ разъ. Затѣмъ уговариваются о стоимости каждаго поэна, или въ два сантима, или въ пять и болѣе. Послѣ этого рѣшаютъ кому сдавать.

Играютъ по правиламъ обыкновеннаго пикета, и каждый изъ двухъ играющихъ сдаетъ только одинъ разъ. При половинѣ круга считаютъ, на сколько больше у васъ поэновъ, чѣмъ у противника и отмѣчаютъ ихъ жетонами. Напримѣръ, предполагая, что первый играющій сдѣлалъ двадцать поэновъ, а противникъ его только десять, то первый имѣетъ противъ втораго больше на десять поэновъ, которые онъ и отмѣчаетъ жетонами, пока не сыгравается вторая талія. Если въ продолженіи второй таліи, тотъ, который имѣлъ десять поэновъ больше, чѣмъ его противникъ, сдѣлаетъ еще десять поэновъ, а его противникъ сдѣлаетъ сорокъ, то послѣдній будетъ имѣть на двадцать поэновъ больше втораго, потому что изъ сорока поэновъ нужно вычесть двадцать; именно, десять за предшествующую талію, и десять за вторую. Слѣдовательно останется двадцать поэновъ, которые и записываются за проигравшимъ, и въ такомъ же порядкѣ идутъ и остальные таліи.

Прилагаемая таблица показываетъ, какъ нужно записывать проигрышъ. Всѣ поэны, которые меньше пяти не считаются, а пять поэновъ или больше считается за десять.

Слѣдовательно пятнадцать проигранныхъ поэновъ равны 24, потому что и тѣ и другіе записываются въ проигрышъ двадцатью, точно также поступаютъ и съ остальными.

Для рѣдкихъ любителей пикета съ записью, достаточно начертить слѣдующую таблицу.

Таблица на которой отмѣнены двадцать сыгранныхъ королей или туровъ.

Иванъ	Петръ	Денисъ
30	30	60
40	40	100
130	30	40
30	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
Итого....	470	370

Мы имѣемъ передъ собой столбцы играющихъ, въ которыхъ отмѣнены поэны, которые они проиграли въ продолженіи двѣнадцати королей, которые они сыграли. Затѣмъ окладываютъ каждый столбецъ, чтобъ получить сумму поэновъ которую и пишутъ въ слѣдующемъ порядкѣ.

Сложеніе поэновъ игроковъ.

Иванъ проигралъ 470 поэновъ.

Петръ. 370 „

Денисъ 510 „

Всего 1350 поэновъ,

которые и нужно разложить между тремя играющими, что на каждого выйдетъ по 450 поэновъ.

Сдѣлавъ этотъ раздѣлъ, каждый беретъ свою долю, такъ что Петръ, у котораго 370 поэновъ, выигрываетъ 80, потому что этого числа не достаётъ ему до 450, его трети въ 1350 поэнахъ. Иванъ, у котораго отмѣчено 470 поэновъ, проигрываетъ 20 поэновъ, потому что у него на 20 больше противъ 450 и по той же самой причинѣ Денисъ проигрываетъ 60 поэновъ, такъ какъ у него на 60 поэновъ больше 450. Если

при счетѣ окажутся лишніе десять поэновъ, то они идутъ въ пользу того, кто проигралъ больше всѣхъ.

Обыкновенно въ эту игру платится консольція, по 20 или болѣе, смотря по уговору, такъ что играющій, который по игрѣ проигралъ 30, то ему записываютъ въ проигрышъ 50.

Есть другой способъ, не такъ запутанный, играть въ пикетъ втроемъ или въ пятеромъ.

Каждый играющій беретъ стоимость въ шестьсотъ марокъ въ пяти фишахъ и десяти жетонахъ. Каждая фиша стоитъ десять жетоновъ, и каждый жетонъ считается за десять марокъ; такъ что играющій, которому слѣдуетъ записать тридцать, платить ставя три жетона.

Впрочемъ вся игра идетъ какъ и съ записью, съ тѣмъ только различіемъ, что на концѣ стола, вмѣсто письменнаго прибора, ставятъ карзиночку, въ которую кладутъ все то, что нужно отмѣтить, а потомъ дѣлятъ по-ровну.

Консольція платится точно также тѣмъ, кто долженъ отмѣчать, и вмѣсто десяти, которые онъ долженъ отмѣтить, ставятъ тридцать, а вмѣсто тридцати пятьдесятъ, и такъ далѣе. Кромѣ этой консольціи, есть еще другая, которую платитъ и тотъ кто, отмѣченъ, и которая состоитъ изъ двухъ жетоновъ, которые онъ платитъ тому, кто его замѣтилъ большимъ или малымъ соур и одинъ жетонъ играющимъ. Точно также платятъ ему, если онъ отмѣчаетъ или если остальные игроки играютъ между собою.

Если таліи двухъ игроковъ равны, или если не остается больше четырехъ поэновъ тому и другому, то это называется рефетомъ, и тотъ кто отмѣченъ послѣ рефета кладетъ въ корзину лишніе двадцать марокъ, а за два рефета сорокъ и такъ далѣе.

Если только впередъ не условились относительно того, что для избранія рефетовъ, отмѣтятъ одинъ поэнъ. Въ такомъ случаѣ, для того, чтобы состоялся рефетъ, необходимо, чтобы обѣ таліи были совершенно одинаковы.

Когда партія окончена, что можно узнать по запискѣ, на которой отмѣчали туры, которые сыиграли, и когда раздѣлили корзинку, всякій можетъ узнать, сколько онъ выигралъ или проигралъ. Лишніе жетоны, которыхъ раздѣлить нельзя, остаются въ пользу больше всѣхъ проигравшаго.

Можно играть одинъ противъ одного, платя другъ другу то количество жетоновъ, которымъ отмѣчаютъ каждого играющаго.

Консоляцію можно назначить, по сколько игру, можно точно также играть двоимъ противъ двухъ или двоимъ противъ одного. Тотъ, кто играетъ одинъ противъ двоихъ называется *chouette* (совой).

Для всѣхъ этихъ видовъ игры, нужно слѣдовать правиламъ пикета.

Пикетъ Нормандскій.

Онъ играется точно также, какъ и пикетъ втроемъ; число, стоимость карты и способъ игры тѣже, также какъ и счетъ поновъ.

Впрочемъ есть особенныя правила, которыя необходимо знать, чтобъ хорошо играть въ нормандскій пикетъ.

Снявши для того, чтобы узнать, кому сдавать, тотъ, кто тасуетъ, даетъ сперва снять играющему, сидящему отъ него слѣва и сдаетъ двумъ игрокамъ, также, какъ и себѣ, по десяти картъ по двѣ и по три, но никакъ не по четыре.

Двѣ карты остаются въ талонѣ, и сдающій можетъ на нихъ промѣнять двѣ изъ своихъ картъ, если только найдетъ это для себя выгоднымъ.

Восемь и осьмнадцать, семь и семьнадцать, шесть и шестьнадцать, пять и пятьнадцать, четыре карты и т. д. считаются какъ въ пикетѣ вдвоемъ, также какъ и четырнадцать, три и туза, три короля, три дамы и т. д.

Если первому играющему, послѣ того какъ онъ сосчиталъ

игру свою, удастся дойти до счета двадцати, не ходивши ни съ одной карты, то онъ считаетъ девяносто, и партія почти выиграна. Если онъ дойдетъ до счета двадцати, сходявши съ одной или съ нѣсколькихъ картъ, то онъ считаетъ только шестьдесятъ.

Тотъ, кто взялъ больше взятокъ, пишетъ десять за карты. Капотъ часто приходитъ въ этой игрѣ; стоитъ онъ сорокъ поэновъ; какъ и въ пикетѣ. Но эти сорокъ поэновъ дѣлятся между двумя остальными игроками, каждому по двадцати. Но если капотъ у играющихъ, то третій, взявшій всеъ взятки, отмѣчаетъ сорокъ поэновъ въ свою пользу.

Тотъ изъ трехъ игроковъ, который первый дойдетъ до ста, или полутораста, или двухъсотъ, смотря по уговору, удаляется изъ игры. Остальные игроки продолжаютъ пикетъ вдвоемъ. Проигравшій отдаетъ партію обоимъ игрокамъ.

Термины въ пикетѣ.

Капотъ (сдѣлать). Взять всеъ двѣнадцать взятокъ, не давши противнику ни одной, что считается сорокъ поэновъ.

Равныя карты. Взять столько же взятокъ, сколько и противникъ; въ этомъ случаѣ ни тотъ, ни другой не считаютъ за карты.

Блѣзныя карты (*Cartes blanches*). Не имѣть ни одной фигуры на рукахъ до сноса, что стоитъ десять поэновъ.

Сносить. Сбрасывать съ рукъ карты.

Faire les cartes (тасовать), взять взятокъ больше, чѣмъ у противника, или по крайней мѣрѣ семь, что стоитъ десять поэновъ.

Восемь и осьмнадцать. Восемь картъ одной масти подъ рядъ считается осьмнадцать.

Семь и семнадцать. Семь картъ одной масти подъ рядъ.

Бываетъ семнадцать мажоръ, который начинается съ туза и кончается осьмеркой, и семнадцать, начинающіяся съ короля. Обѣ считаются по семнадцати.

Оставить карты. Не взять изъ талона всѣхъ картъ, которыя бы слѣдовало взять.

Пикъ. Когда первый играющій, сосчитавъ поѣны, и посредствомъ взятокъ дойдетъ до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сдѣлать *пикъ*. Играющій прямо съ двадцати девяти переходитъ на шестьдесятъ, и продолжаетъ по прежнему прибавлять по единицѣ за каждую взятку.

Очки. Тотъ, у кого на рукахъ больше картъ одной масти, или при равномъ числѣ карты старше, считаетъ очки. Тотъ, кому придется считать очки, считаетъ столько, сколько имѣетъ на рукахъ картъ одной масти, кромѣ стоимости самихъ картъ. Слѣдовательно, если игра состоитъ изъ пяти и пятнадцати, то считается пятнадцать и пять за карты, что составитъ двадцать. Точно также считаются и восемь и осьмнадцать; осьмнадцать и восемь составятъ двадцать шесть и т. д.

Первый играющій. Тотъ, кто первый ходитъ.

Четырнадцать. Имѣть четыре туза или четыре короля, четыре дамы, четыре валета, четыре десятки.

Квартъ. Четыре карты одномастныхъ подъ рядъ, и стоящія четыре очка. Есть пять разныхъ квартъ: Квартъ-мажоръ — тузъ, король, дама, валетъ. Младшій квартъ — десятка, девятка, осьмерка и семерка. Остальныя кварталы называются по старшей картѣ, какъ напр. квартъ отъ короля, отъ дамы, отъ валета.

Пять и пятнадцать. Пять одномастныхъ картъ подъ рядъ, считаются за пятнадцать очковъ. Есть четыре разныхъ пятнадцать. Пятнадцать мажоръ — тузъ, король, дама, валетъ, десятка; и младшія пятнадцать начиная съ валета и кончая семеркой.

Репикъ. Если играющій сосчитаетъ на рукахъ до тридцати или болѣе, а противникъ не считалъ еще ничего, то онъ прямо начинаетъ считать съ девяносто, прибавляя, какъ обыкновенно, по очку за взятку.

Шесть и шестнадцать. Шесть картъ одной масти подъ рядъ стоятъ шестнадцать очковъ. Есть три разныхъ шестнадцать. Шестнадцать мажоръ—начинающаяся съ туза, другая—съ короля, третья—съ дамы.

Секансъ. Нѣсколько картъ подъ рядъ одной масти. Секансъ начинающійся съ туза, называется Секансъ—мажоръ, остальные пять названіе старшей карты, а послѣдняя называется млад.

Талонъ. Такъ называются тѣ восемь картъ, которыя остаются на столѣ послѣ того, какъ играющимъ уже сдано по двѣнадцати.

Терцъ. Три одномастныхъ карты подъ рядъ, стоящія три очка. Есть шесть терцовъ. Тузъ, король, дама, называется терцъ-мажоръ. Девятка, осьмерка, семерка, называется младшій терцъ. Остальные называются по своей старшей картѣ. Такимъ образомъ говорятъ терцъ отъ короля, дамы, валета, десятки. Нужно замѣтить, что терцъ-мажоръ, очки котораго годятся, считается за четыре.

МУШКА.

Мы не могли узнать, откуда происходит эта пріятная, несложная и очень завлекательная игра. Она имѣетъ очень много видоизмѣненій, которыя носятъ разлчныя названія: *Мистигри*, *Лектурлю*, *Мушка*, *Памфилъ*, *Шумиловка*. Названіе *Лектурлю* получаетъ ваетъ трэфъ, считающійся высшимъ козыремъ.

Правила игры:

1) Въ мушку могутъ играть три, четыре, пять, шесть и болѣе человѣкъ. Если играютъ въ троемъ, то достаточно колоды въ 32 карты; если же число играющихъ больше, то употребляютъ колоду въ 52 карты.

Тузъ самая старшая изъ всѣхъ картъ, а тузъ пикъ, представляющій мушку, пользуется особыми преимуществами, а остальные карты имѣютъ свою обыкновенную стоимость.

Опредѣливъ по жребію кому сдавать и кому гдѣ сидѣть, каждый изъ играющихъ записываетъ ставку. Послѣ этого сдающій раздаетъ по пяти картъ каждому играющему. Затѣмъ онъ вскрываетъ слѣдующую карту, которая обозначаетъ козыря.

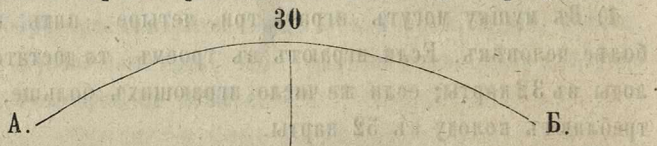
2) Послѣ сдачи картъ, у кого на рукахъ игра, не стоящая того чтобы рисковать прикупкою, говоритъ: *пасъ*, бросаетъ карты въ сторону и не играетъ. Если же онъ находитъ возможнымъ играть, то говоритъ: *играю* или *иду*. Когда играющій объявитъ, играетъ онъ или нѣтъ, то сдающій спрашиваетъ своего сосѣда съ правой стороны, сколько онъ прикупаетъ картъ. Если тотъ не хочетъ прикупать картъ, то го-

ворить: *иду на своихъ*. Или же онъ сносить отъ одной до пяти картъ и покупаетъ столько, сколько снесъ. Точно также поступаютъ и остальные играющіе.

3) Если одному изъ играющихъ или прямо съ сдачи, или съ прикупа придетъ пять одномастныхъ картъ, то это называется *мушкой*. Какъ только всѣ снесутъ и получатъ въ замѣнъ ихъ другія карты, то онъ открываетъ свою мушку, а остальные играющіе берутъ.

4) Если ни у кого нѣтъ мушки, то первый играющій ходитъ съ какой нибудь карты; за нимъ уже ходятъ слѣдующіе. Нельзя отказываться бросать или бить требуемую масть, развѣ только нѣтъ этой масти и козыря. Въ противномъ случаѣ, если вы пропустили, или не били, когда могли это сдѣлать, ставится ремизъ (мушка), въ перегородкѣ *Б*.

5) Каждый игрокъ проводитъ на столѣ дугообразную линію



и надъ нею записываетъ игру и ставитъ цифры 30, по бокамъ этой линіи гдѣ буква *А*, записываются взятки—*леве*, а гдѣ *Б*, тамъ ставятся ремизы. Дугообразная линія раздѣляется продольною чертой.

Въ каждой масти, тузъ изображаетъ собой самую старшую карту, а тузъ пикъ составляетъ *мушку*. Младшая въ колодѣ карта—шестерка.

6) Всякая взятка, считается за одну взятку. Кто возьметъ три взятки, тотъ въ перегородкѣ *А*, пишетъ цифру 3. Укого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ первую взятку считаетъ за шесть, а послѣдующія за ней по одной. Такимъ образомъ, взявшій три взятки, записываетъ не 3, а 8-мь. Когда же туза пикъ (мушку) побьютъ играющій не возьметъ ни одной взятки, то въ перегородкѣ *Б*, ставится 10-ть ремиза. Безъ пикового же туза, не взявшій ни одной взятки, записываетъ въ перегородкѣ

Б, только 5-ть ремиза. Когда тузъ пикъ козырной, то по первую взятку считается 10-ть, а за остальные взятки за двѣ. Такъ что при трехъ взяткахъ записывается въ перегородкѣ А, 14-ть.

7) У кого тузъ пикъ на рукахъ, тотъ, не смотря ни на какія карты, не имѣетъ права пасовать. При выходѣ игрока съ туза пикъ (мушки), другіе игроки, не имѣя пиковой масти, могутъ бить его козыремъ. Если кто идетъ съ козырнаго туза другой масти (бубновой, червонной, трефовой), то пиковый тузъ можетъ его перебить. На этомъ основаніи, пиковаго туза слѣдуетъ беречь до послѣднихъ предѣловъ.

8) Пиковую масть, при покупкѣ картъ, сносить не слѣдуетъ, а необходимо беречь, чтобы заставить противника снести пиковаго туза и дать возможность неимѣющему пиковой масти, побить его козыремъ.

9) Находясь въ рукѣ, имѣющій козырнаго короля, обязанъ съ него козырять, не смотря даже на то, что тѣмъ подведетъ своего товарища, положить на него козырнаго туза.

10) При козырномъ тузѣ и королѣ, первый нужно беречь и крыть имъ только тогда, когда придется класть послѣднимъ. Когда же при козырномъ тузѣ, находится другой сильный козырь, дающій возможность взять взятку, то его слѣдуетъ сносить ранѣе туза.

11) Въ большинствѣ случаевъ, при покупкѣ, сбрасывается съ рукъ длинная масть или младшія карты. Оставлять тузовъ или надѣяться на нихъ особенно не слѣдуетъ, такъ какъ игроками, сплошь и рядомъ сносятъ ту масть, къ которой принадлежитъ тузъ, и его непременно побьютъ козыремъ.

12) Кто во время сдачи картъ *засдался*, или невѣрно ихъ распредѣлилъ, или открылась карта, тотъ обязанъ пересдать снова.

13) Бываютъ иногда такіе случаи, что играющій по своей разсѣянности, возьметъ взятокъ больше того количества, какое ему слѣдуетъ, то онъ за сдѣланный промахъ не только что

лишается выигрыша, но долженъ играть какъ бы снова, начиная игру опять съ 30-ти.

14) Если въ перегорождѣ А, за вычетомъ ремизовъ образуется цифра 30-ть, то это значитъ, что игрокъ взялъ такое количество взятокъ что выигралъ *мушкету*.

МИСТИГРИ.

Эта игра таже мушка, но только видоизмѣненная. Сдача картъ, число игроковъ, запись взятокъ и ремизовъ, прикупка, ну словомъ, во всемъ порядокъ точно такой же какъ и въ игрѣ *мушка*.

Вся разница заключается въ томъ, что въ *мистигри* считается самой старшей картой въ масти король, за нимъ слѣдуетъ дама, за ней валетъ и въ концѣ тузъ.

Въ этой игрѣ, не пиковой тузъ какъ въ *мушкѣ*, а трефовый король, играетъ главную роль.

Послѣ окончанія прикупки, сдающій карты спрашиваетъ играющихъ о намѣреніи ихъ *играть* или *пасовать*. Если кто нибудь по прикупкѣ, или при сдачѣ, будетъ имѣть одной масти пять картъ, тотъ беретъ *мистигри*, т. е. беретъ совсѣхъ играющихъ обусловленную заранѣ плату. Записи же находящіяся на столѣ остаются и игра продолжается.

Въ то время, когда нѣсколько игроковъ, имѣютъ на рукахъ по пяти картъ одинаковой масти, тогда выигрышъ падаетъ на сторону того игрока, который владѣетъ старшей мастью по порядку; черви, бубны, трефы, пики. Если же случится, что у двухъ игроковъ, одинакой масти по пяти картъ то въ выигрышъ остается тотъ, у котораго окажется больше очковъ.

Когда у игрока на рукахъ четыре карты одной и той же масти съ трефовымъ королемъ, то онъ выигрываетъ партію.

Какой бы ни былъ масти король, онъ считается за 5-ть даже за 4-ре, валетъ за 2, тузъ за 1. Всѣ остальные обыкновенную стоимость.

ПАМФИЛЪ.

Игра Памфилъ есть другое видоизмѣненіе *мушки*.

Она отличается тѣмъ, что валетъ трефъ считается старшимъ козыремъ, какова бы ни была козырная масть. По этому валета трефъ и зовутъ *Памфиломъ*.

Играющій, къ которому пришелъ *Памфилъ*, обезпеченъ отъ ремиза и кромѣ того, по заявленіи имъ до начала игры о томъ, что у него трефовый валетъ, онъ получаетъ съ каждого партнера за ранѣ обусловленную плату.

Сдающій, который вскрыетъ *Памфила*, можетъ, поглядѣвши въ свои карты, назначить козырями ту масть, которая для него выгоднѣй.

Не смотря на то, что *Памфилъ* всегда козырь и даже старшій изъ козырей, но если между пятью картами играющаго четыре однамастные и *Памфилъ*, то игра не считается выигранною.

ШУТИХА.

Шутиха, есть третье видоизмѣненіе *мушки*.

Она отличается отъ предъидущихъ тѣмъ, что въ ней главную роль играетъ *пиковая дама* и вся пиковая масть, есть козырная масть. Во всей игрѣ, одинъ король, можетъ перебивать взятку, покрытую дамой. Но при счетѣ очковъ, она имѣетъ надъ королемъ преимущество, и ее считаютъ за 8, а его за 5 очковъ.

ЛЕНТУРЛЮ.

(Желтый карликъ).

Это четвертое видоизмѣненіе *мушки*. Происхожденіе *Лентурлю*, не особенно извѣстно. Предполагають что въ эту игру входитъ такъ называемая *комета*, которую въ настоящее время нигдѣ не играютъ.

Изобрѣтеніе кометы принадлежитъ кардиналу Мазарини, скупость котораго доходила до того даже, что онъ кормилъ впроголодь Людовика XIV, въ его Сентъ-Жерменскомъ замкѣ. Онъ былъ такой страстный игрокъ, что даже выдумалъ эту игру.

Названіе игры *камета*, дано потому, что она относится къ кометѣ, появленіе которой, предсказалъ одинъ знаменитый англійскій астрономъ, за 75-ть лѣтъ впередъ.

Игра кометы запутанна и незанимательна вслѣдствіе большого количества картъ, которыя нужно имѣть на рукахъ.

Игра *Лентурлю* несложна и занимательна. Правила ея не трудны и легко запоминаются.

Для этой игры необходима картина, изображающая посредникъ *карлика* въ желтыхъ сапогахъ, держащаго въ рукахъ семерку бубенъ.

Говорять, что Людовикъ XIV до такой степени пристрастился къ этой игрѣ, что въ честь своего любимаго карлика-шута Эмиля Жана *Лентурлю* назвалъ ее его именемъ. Но такъ какъ шутъ этотъ постоянно ходилъ въ женскомъ полукафтанѣ и сапогахъ, то царедворцы этого короля, дали ей названіе *Желтый карликъ*.

За неимѣніемъ вышеописанной картинки, употребляютъ одну семерку бубень.

На столѣ, вокругъ котораго усѣлись играющіе, раскладываютъ пять картъ, такимъ образомъ:

Король червей.		Дама пикъ.
	Семерка бубень.	
Валетъ трефъ.		Десятка бубень.

На углу на право дама пикъ, а на лѣво король червей. Внизу на лѣво валетъ трефъ, а на право десятка бубень. По срединѣ семерка бубень.

Эти пять картъ берутся изъ другой какой-нибудь колоды, а не изъ той, которой нужно будетъ играть.

Въ игрѣ *Лентурла* употребляютъ слѣдуетъ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты. Число игроковъ можетъ быть отъ трехъ до восьми человекъ.

Значеніе туза пикъ, дамы пикъ, валета и короля трефъ, хотя въ меньшей степени, сохраняется въ этой игрѣ точно также какъ и въ *мистигрѣ*.

На каждую карту кладутъ известную сумму денегъ, имѣющихъ условленную цѣнность. По жребію опредѣляютъ, кто долженъ тасовать; играющій, взявъ полную колоду, сдаетъ въ пять разъ, по три карты въ каждый, пятнадцать картъ каждому играющему.

Когда играютъ въ троемъ, то въ талонѣ остается семь картъ; въ четверомъ, сдаютъ только по двѣнадцати картъ каж-

дому играющему, и въ талонѣ остается четыре карты. Когда играютъ пятеро, сдаютъ по девяти картъ и въ талонѣ остается семь; если шестеро играющихъ, каждый получаетъ по восьми картъ и въ талонѣ остается четыре карты. Въ семеромъ сдаютъ по семи картъ и три остаются въ талонѣ; наконецъ если играющихъ восемь, то сдаютъ каждому по шести картъ и въ талонѣ остаются четыре.

Передъ каждой таліей до сдачи, приступаютъ къ (*garniture*) сборкѣ разложенныхъ картъ на столѣ, которыя составляютъ игорную ставку.

Каждый играющій смотря по уговору, кладетъ напримѣръ: 1 коп. на бубновую десятку, 2 к. на валета трефъ, 3 к. на даму пикъ, 4 к. на короля червей и 5-ть коп. на семерку бубень, которая есть *желтый* карликъ. Старшая карта въ игрѣ король, а младшая тузъ. Стоимость картъ опредѣляется числомъ очковъ, которыя онѣ изображаютъ, а фигуры считаются за десять очковъ.

Когда сданы всѣ карты, то первый въ очереди играющій ходитъ съ любой карты, стараясь сбыть всѣ свои карты прежде другихъ играющихъ, которые съ своей стороны, стараются сдѣлать тоже.

Выгоднѣй всего начать играть съ младшихъ картъ: такъ, если напримѣръ первый играющій имѣетъ на рукахъ туза, двойку, тройку и четверку, но безъ пятерки, онъ выходитъ и называетъ карты въ вышеизложенномъ порядкѣ.

Если сидящій отъ него на право имѣетъ пятерку, онъ кладетъ ее на четверку и затѣмъ всѣ по порядку, какія есть у него слѣдующія карты до короля.

Можетъ случиться, что та карта, которой не достаесть играющему находится въ талонѣ. Тогда онъ продолжаетъ играть, и никто не смѣетъ его прерывать.

Играющій, расположившій игру свою такимъ образомъ, что онъ можетъ сразу сбыть всѣ карты подрядъ, когда придетъ его очередь играть, дѣлаетъ *opéra*, или *main pleine*, то есть

онъ собираетъ всѣ жетоны съ картины, а также съ каждаго играющаго столько жетоновъ, сколько очковъ у него остается на рукахъ.

Взятка принадлежитъ тому, кто положить старшую карту.

Играющій, взявшій взятку, ходитъ снова и останавливается только на той картѣ, за которой у него нѣтъ слѣдующей. Такимъ образомъ продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока одинъ изъ играющихъ не сбудетъ всѣ свои карты и слѣдовательно выигрываетъ.

Тогда остальные играющіе открываютъ свои карты и платятъ выигравшему условную сумму за каждое очко оставшихся на ихъ рукѣ картъ. Это зависитъ отъ предварительныхъ условий.

Если условіе не было заключено, проигравшій обязанъ платить только по одному жетону за каждую оставшуюся карту.

Исключая того, что ставится въ началѣ, въ продолженіи и въ концѣ таліи, можно сдѣлать большую или меньшую ставку, которая и принадлежитъ тому, кто первый сбудетъ свои карты. Въ этой игрѣ не берется въ расчетъ ни масть, ни козырь; такъ карту извѣстной масти, можно крыть картой, немедленно за ней слѣдующей другой масти. Если вы идете, на примѣръ, съ пятерки бубенъ, я могу ее крыть шестеркой или пикъ, или трефъ.

Тотъ, кто во время таліи, сбудетъ имѣвшуюся у него на рукахъ семерку бубенъ, получаетъ всѣ деньги, лежавшія на пяти разложенныхъ картахъ. Точно также поступаютъ и тѣ, у которыхъ есть король червей, или дама пикъ, или валець трефъ или десятка бубенъ. Каждая изъ этихъ картъ, которыя называются *хорошими*, будучи скинута, даетъ право тому, кто ее скинулъ, получить ставку, находившуюся на одинаковой картѣ въ картинѣ.

Слѣдовательно, какъ легко замѣтить, весьма выгодно имѣть эти хорошія карты. Но оно становится убыточнымъ, если эти карты останутся на рукахъ, потому что когда вамъ прихо-

дится ставить число жетоновъ равное числу очковъ этихъ картъ. Когда талія кончена, то есть, когда партія выиграна тѣмъ изъ играющихъ, кто раньше другихъ сбылъ свои карты, снова ставятъ жетоны на картину и сдача переходитъ къ играющему справа.

Игру, которую Людовикъ XIV съ молоду очень любилъ, въ настоящее время можно назвать дѣтской игрой.

РАМСЪ.

Это лучшая игра для тѣхъ, кто не любитъ сложныхъ игръ.

Рамсъ чрезвычайно легкая игра, почти не требующая предварительнаго изученія.

Правила этой игры крайне просты. Весь фокусъ игры зависитъ отъ того, чтобы набрать больше взятокъ.

Не много нужно практики, чтобъ быть хорошимъ игрокомъ.

Правила игры.

1) Рамсъ разыгрываютъ въ троимъ, четверомъ, пятеромъ и шестеромъ, въ двѣ колоды изъ 32-хъ картъ. Порядокъ картъ слѣдующій: король, дама, валець, тузь, десятка и т. д. до шестерки.

2) Такъ какъ въ рамсѣ только одинъ игрокъ выигрываетъ партію, а другіе всё проигрываютъ, то необходимо передъ игрой условиться о суммѣ проигрыша.

3) Играющіе записываютъ отъ 15 до 25-ти призовъ. У кого на рукахъ тузь пикъ, тотъ выбираетъ мѣсто и сдаетъ карты. Тузь пикъ считается первымъ, тузь трефъ вторымъ, тузь бубень третьимъ, тузь червей четвертымъ.

4) Игроки имѣющіе на рукахъ хорошія карты, говорятъ: играю, а тѣ у которыхъ плохи, говорятъ пасъ. Послѣ сдачи картъ, за сносомъ неудовлетворительныхъ, покупаются новыя карты въ количествѣ одной, двухъ и даже до пяти.

5) У кого тузь пикъ, тотъ непременно долженъ играть, а если его нѣтъ, то можно *пасовать*. За взятыя взятки списываются призы: за одну—одинъ призъ, за двѣ—два приза и

т. д. Если при картахъ имѣется тузъ пикъ и возьмется взятка, то списывается пять.

6) Пять, одинаковыхъ сданныхъ картъ на руки составляютъ рамсъ, за который списывается 5-ть призовъ а партнеры ставятъ по 5-ти ремизовъ, а имѣющій на рукахъ туза пикъ ставить 10 ремизу. Кто объявитъ рамсъ козырей масти, тотъ списываетъ 10-ть ремизовъ, а партнеры по 10-ти ремизовъ приписываютъ тотъ же у котораго былъ тузъ пикъ, приписываетъ 15-ть ремизовъ.

При прикупномъ рамсѣ, списываются и приписываются точно также, за исключеніемъ только того партнера который не прикупалъ.

7) Если играющій съ пиковымъ тузомъ не возьметъ ни одной взятки, то онъ приписываетъ 10-ть ремизу, т. е. пять за туза пикъ и пять за несдѣланные взятки. Если же партнеръ игрока, имѣющаго пиковаго туза на рукахъ открываетъ рамсъ (пять одинакихъ картъ не козырной масти), тогда двое приписываютъ по 5-ти ремизу, а партнеръ съ пиковымъ тузомъ приписываетъ десять—пять за пиковаго туза и пять за открытый рамсъ. При рамсѣ же козырной масти имѣющій пиковаго туза приписываетъ 15-ть ремизу а остальные по 10-ти. Но если при пиковомъ тузѣ были два красныхъ или черныхъ валета, тогда приписывается пятью призами болѣе.

8) Играющій съ пиковымъ тузомъ и берущій съ нимъ взятку, списываетъ 6-ть призовъ, при двухъ взяткахъ списываетъ 7-мъ и т. д. Партнеры же не взявшие ни одной взятки, приписываютъ по 5-ти ремизу. За пять пикъ, съ тузомъ и рамсѣ съ другими козырями списывается 10-ть призовъ. Партнеры же ставятъ по 5-ти ремизу. Когда же четыре пики и при нихъ тузъ пикъ, козырные, тогда списывается 15 призовъ, а участвующіе въ игрѣ приписываютъ по 10-ти ремизу. Пиковый тузъ съ двумя валетами при одной взяткѣ списываетъ 11-ть, а при четырехъ валетахъ и одной взяткѣ списываетъ 16-ть призовъ.

9) У кого на рукахъ два одинаковыхъ (*черной или красной масти*) валета, тотъ можетъ съ ними пасовать и списывать за нихъ 5-ть призовъ. Можно и такъ: объявивши играющимъ о двухъ имѣющихся валетахъ, прикупить, и взявши одну взятку списать 6—призовъ, при двухъ 7-мъ и т. д.

Вскрытый козырь, составляетъ неотъемлемую собственность сдающаго.

Иногда случается, что сдающій карты, вскрываетъ козыря—валета, и имѣя въ сданныхъ уже картахъ валета одинаковой съ нимъ масти, прикупаетъ и беретъ взятки, за которыя и списываетъ обыкновеннымъ порядкомъ. Если же онъ не возьметъ ни одной взятки, то валеты пропадаютъ и идутъ въ зачетъ ремиза. Иногда случается такъ, что имѣющій двухъ валетовъ на рукахъ, прикупаетъ еще двухъ валетовъ и беретъ взятку, тогда онъ списываетъ 11-ть призовъ. Если играющему придутъ четыре валета, то онъ списываетъ 10-ть призовъ. Если же онъ, оставивъ на рукахъ козырного валета, прикупить четыре карты, которыя составятъ козырной рамсъ, тогда играющій списываетъ 20-ть призовъ: десять за валетовъ и десять за рамсъ. Партнеры же приписываютъ за козырной рамсъ по 10-ти ремизу, а тотъ у кого пиковый тузъ, ставить 15. Бываетъ иногда, что имѣющій четырехъ валетовъ, оставивъ на рукахъ одного только козырного, прикупаетъ къ нему четырехъ пикъ съ тузомъ, тогда списывается 25 призовъ.

8) Если кто заявитъ о томъ, что у него два одинаковыхъ валета и не пасуетъ а прикупаетъ, то не взявши ни одной взятки, валеты его идутъ въ зачетъ должнаго ремиза. Покупщикъ къ валетамъ не купивши пиковаго туза и не взявши взятки ставить 5-ть ремизовъ, съ пиковымъ же тузомъ и не взявши взятки приписывается 10-ть ремизу. Когда же къ двумъ валетамъ прикупятъ еще двухъ и не возмуть взятки, тогда два валета идутъ въ зачетъ ремиза, за остальные два списывается 5-ть призовъ. Если же въ то время когда у васъ на рукахъ два своихъ и два купленныхъ валета, одинъ изъ

партнеровъ открываетъ рамсѣ, тогда при простомъ рамсѣ два валета пропадаютъ а за два списывается. При козырномъ же рамсѣ, пропадаютъ все четыре валета. Но если случится, что имѣя двухъ валетовъ, вы покупаетъ еще двухъ съ пиковымъ тузомъ, и въ тоже самое время вашъ партнеръ покупаетъ козырной рамсѣ, тогда вамъ придется приписывать 15-ть ремизу, но при вычетѣ за 4-хъ валетовъ 10-ти, прибавляется къ ремизамъ только пять.

Ренносы и не правильная игра въ рамсѣ.

Кто положить карту не той масти, которую требуютъ, тотъ продолжая игру, ставить за это ремизъ. Если-же онъ возьметъ взятку, то она вычитывается и вмѣсто пяти ремизу приписывается только четыре.

Если партнеръ сдѣлаетъ ренонсъ при тузѣ пикъ и возьметъ взятку, то приписываетъ пять ремизу. Вмѣсто требуемой масти, кто перебьетъ взятку козыремъ, тотъ ею не пользуется, а отдаетъ тому, кому она принадлежитъ по праву игры. Перебившій же ее вмѣсто масти козыремъ, приписываетъ пять къ ремизамъ.

Кто играетъ съ валетами и не возьметъ ни одной взятки, при ренонсѣ другаго партнера, тотъ не списывается за валетовъ пяти съ ремиза.

Подручный, послѣ раздачи картъ, имѣя козырнаго туза, обязанъ съ него козырять. У кого одинъ козырной тузъ, то откозыривши съ него, нужно проводить пикъ. Если же съ туза козырей никто не ходилъ тогда слѣдуетъ козырять съ старшаго козыря; не соблюдающій этого правила, приписываетъ пять къ ремизамъ.

Если, при началѣ игры, подручный козырнулъ съ маленькой карты и никто не положилъ туза, то вы находясь въ послѣдней рукѣ, имѣя туза козырей съ дамой или другой какой картой, должны бить взятку старшей мастью и ходить съ туза. Когда тузъ козырей уже вышелъ и одинъ изъ партне-

ровъ козырей не даетъ, между тѣмъ вторично козыряютъ съ маленькой карты, и тому партнеру, у котораго нѣтъ козырей, приходится класть карту послѣднему, то вы имѣя козырей: короля, съ валетомъ или десяткой, и зная что за вами нѣтъ уже козырей, *прорывааетъ* десяткой и затѣмъ козыряетъ королемъ.

Разъ выпавшая карта на столъ, назадъ-уже не возвращается, а считается ошибкою, или *ренсомъ* и виноватый въ этомъ приписывается за это себѣ пять ремизовъ.

Не имѣя козырнаго туза, необходимо ходить въ пиковую масть, потому, чтобы пиковаго туза подвести подъ козыря. Пиковый тузъ преслѣдуется во всѣхъ случаяхъ. Козырявши нѣсколько разъ, ходить нужно ужъ не съ пикъ, а съ другой какой-нибудь масти, чтобы дать возможность сдѣлать взятку другому, не имѣющему туза пикъ.

Какъ при покупкѣ картъ, такъ и при ихъ сдачѣ, необходимо наблюдать, чтобы не сдали лишней карты. Если при взятіи картъ на руки у васъ окажется ихъ шесть, тогда нужно положить карты на столъ и непринимать участія въ игрѣ. При покупкѣ и неподымая картъ на руки, если замѣтится лишняя карта, то неглядя на нее, эту карту можно отодвинуть и продолжать игру, не передавая картъ.

Когда у играющаго имѣется только пять ремизовъ, а на рукахъ находится два валета, при пиковомъ тузѣ, то заявивши объ этомъ товарищамъ, играть не слѣдуетъ, такъ какъ два валета покрываютъ вашъ ремизъ.

Если въ то время, когда у васъ пять ремизовъ, сдадутъ вамъ двухъ валетовъ и вы заявивши объ нихъ, по ошибкѣ скажете что играете, то за это расплачиваетесь ремизомъ. Если подобная ошибка случится при двухъ валетахъ съ тузомъ пикъ, то приписывается десять.

Если при сдачѣ, какая нибудь карта вскрыется, то карты пересдаются снова. Если-же это самое случится при покупкѣ картъ, то какъ бы они ни были худы и хороши, перемѣнять

ихъ нельзя. Пасующій съ валетами, долженъ беречь ихъ при себѣ, и никому ихъ не показывать, до тѣхъ поръ, покуда не послѣдуетъ розыгрыша.

Когда кто-нибудь изъ играющихъ, не покуная объявляетъ игру, то онъ не долженъ дѣлать первый выхода, если-бы и имѣлъ на это право; а выходить слѣдующій за нимъ партнеръ.

При остаткѣ пяти или менѣе ремизовъ, если придетъ тузъ пикъ, то необходимо играть и взявъ взятку, показать туза пикъ играющимъ, тѣмъ рамсъ и кончатся.

Обязательно играется четыре или шесть рамсовъ, потому что въ теченіи этого числа игръ, собирается плата за карты.

Кто захочетъ прекратить игру, ранѣе сбора денегъ за карты, тогда онъ обязанъ доплатить за карты и сдѣлать полный расчетъ съ партнерами.

СТУКОЛКА.

Недавно появившійся *винтъ*, описаніе котораго мы помѣстили въ самомъ началѣ книги, чрезвычайно замѣтно повліяло на *стуколку* и отодвинуло ее чуть не на задній планъ.

Игра въ *стуколку* очень легка и интересна, въ томъ отношеніи, что можно проиграть и выиграть много.

Мы не будемъ вдаваться въ подробности этой игры на томъ простомъ основаніи, что она также извѣстна и знакома всѣмъ, какъ знаменитые дурачки.

Число игроковъ въ *стуколкѣ* неограничено ни какимъ количествомъ, и это кажется ее главное и неоспоримое достоинство. Она тѣмъ живѣе и завлекательнѣе, когда игроковъ за столомъ набито «какъ сельдей въ бочкѣ».

Сговорившись почему играть, игроки кладутъ условенныя деньги на столъ, то есть: *ставятъ на конъ*. Сдающій карты провѣривъ деньги, спрашиваетъ партнеровъ какъ играть: съ *шлейфомъ* или *вольцомъ*? И получивъ отвѣтъ: играемъ съ *вольцомъ*! беретъ колоду, тасуетъ ее по заведенному порядку, даетъ снять и сдаетъ по три карты каждому играющему. Сдавши, три карты откладываются въ сторону, которыя и называются *вольцемъ*, т. е. прикупкой.

Игрокъ, сидящій возлѣ сдатчика, беретъ на руки карты и соображаетъ, подходящи-ли онѣ для того что бы прикупить къ нимъ, или рѣшиться прямо играть безъ прикупа, или совсѣмъ ихъ бросить и взять *вольца*. Точно также всѣ остальные игроки по очереди выражаютъ свои намѣренія. Если есть на рукахъ одна или двѣ взятки, то играютъ безъ при-

купа. При хорошей масти и козырь прикупаютъ. При плохихъ картахъ пасуютъ.

Разбивать прикупку или не разбивать, зависитъ отъ предварительнаго условія. По настоящему прикупку (гольца) разбивать не слѣдуетъ.

Каждый играющій, имѣющій поползновеніе играть прямо, долженъ сначала *стукнуть* пальцами по столу. Въ силу такой странной особенности, вѣроятно эта игра и названа *стуколкой*.

Начинаетъ игру всегда тотъ, кто имѣлъ счастье взять *гольца*.

Если сдающій карты, сказалъ *играю*, то партнеръ, находящійся у него за рукой, обязательно долженъ играть и пасовать неимѣетъ ни какого права.

Стуколка разыгрывается самымъ простымъ способомъ: всякій изъ играющихъ, долженъ стремиться къ тому, чтобы взять одну или двѣ взятки, за которыя онъ долженъ, по окончаніи игры, получить съ кона, то что ему придется, согласно предварительному договору.

Каждая идущая карта перебивается старшей мастью. Если же той масти, которую требуютъ, нѣтъ, то, взятка бьется козыремъ.

Тѣ изъ играющихъ, на долю которыхъ не выпадетъ ни одной взятки, платятъ ремизъ, по расчету стоимости тѣхъ денегъ, которыя находятся на столѣ.

Пасовать въ *стуколку* можно только до того времени, куда которымъ-нибудь изъ игроковъ не взять *гольца*, въ такомъ случаѣ игра становится обязательною.

Въ нѣкоторыхъ случаяхъ, принято за правило расплачиваться не послѣ каждой игры, а послѣ нѣсколькихъ сыгранныхъ игръ: двухъ, трехъ, четырехъ и т. д.

Стуколка съ *илейфомъ*, нѣсколько иначе разыгрывается, чѣмъ *стуколка* съ *гольцомъ*. Разница эта заключается въ слѣдующемъ: *илейфъ*, смотря по уговору бываетъ закрытый и открытый. Сдается также по три карты, открываются ко-

зыри, прикупки не откладываютъ въ сторону, а даютъ ее по требованію прямо съ рукъ. Такой способъ сдачи картъ, называется *открытымъ шлейфомъ*. Отличается онъ отъ *закрытаго шлейфа* тѣмъ, что тотъ, кто сдаетъ карты, имѣетъ право пользоваться козыремъ, и если находитъ свои карты не особенно благопріятными для того, чтобы играть, можетъ пасовать.

При *закрытомъ шлейфѣ*, козыря на столъ не кладутъ, и прикупки не существуетъ. Сдатчикъ, заявивъ о своей масти, долженъ обязательно играть.

СЕМЕРИКЪ.

Эта игра есть передѣлка извѣстной въ Англіи игры. *Three-sevon* (три семерки). Она занесена къ намъ послѣ сантс-франской стоянки, русскими офицерами, которые ознакомились съ этой игрой при частой встрѣчѣ съ офицерами Британскаго флота.

Разыгрывается она четырьмя игроками, при двухъ колодахъ въ 52 карты, за исключеніемъ восьмерокъ, девятокъ и десятковъ.

Садятся за столъ точно также какъ въ вистъ и также играютъ—двое противъ двухъ.

Въ *семерикъ*, самая главная карта *тройка*, за ней слѣдуетъ: *двойка*, *тузъ*, *король*, *дама*, *валетъ*, *осмерка*, *шестерка*, *пятка* и *четверка*.

Каждому играющему сдается десять картъ. Сдають сначала разомъ по четыре, а потомъ два раза по три карты, тоже съ разу.

Каждая партія *семерика* выражается записью 21-го поэна.

Поэны снимаются слѣдующимъ образомъ: сначала на рукахъ, точно также какъ въ *пикетъ*, и затѣмъ счетъ продолжается во время игры, смотря потому какъ группируются карты, образующія собою леве, а не послѣ каждой взятки.

Послѣ раздачи картъ, играющіе должны самымъ тщательнымъ образомъ рассмотреть ихъ и составить самый подробный счетъ поэновъ.

Особенныхъ правилъ для ходовъ въ этой игрѣ нѣтъ. Весь фокусъ игры состоитъ изъ того, чтобы скорѣе другихъ до-

стигнуть 21-го поэна. Для скорѣйшаго достиженія цѣли, партнера своего подводить разумѣется не слѣдуетъ, а нужно стараться вкупѣ съ нимъ, набирать поскорѣе желанныя взятки.

Весь интересъ игры состоитъ на разсчетѣ, и козырей несуществуетъ.

Тройка, двойка и тузъ одной масти называется *бабой*. Имѣющій ее на рукахъ, записывается три поэна. Такой подборъ картъ, называется *тьеръ отъ тройки*.

Когда есть на рукахъ баба и при ней нѣсколько по порядку идущихъ фигуръ, то игроку даютъ по 3 поэна. Три семерки считаются 4 поэна, три тройки, три туза, игроку приносятъ по 3 поэна. Остальныя карты: короли, дамы, пятерки и т. д. даютъ только 1 поэнъ прибавки, несмотря даже на то, когда ихъ бываетъ по три на рукахъ.

Хотя въ рѣдкихъ случаяхъ, но бываетъ, что при *бабѣ* находится безъ перерыва идущихъ, семь картъ ея же масти, тогда записывается игрокомъ съ разу 16-ть поэновъ. Такой счастливый приплывъ картъ называется *имѣть тренъ*.

Когда при *бабѣ* на рукахъ находится три тройки, три двойки или три туза, тогда считается за нихъ 3 поэна.

Кто возьметъ безъ содѣйствія партнера *десять* взяткъ, тотъ приписываетъ себѣ 6-ть поэновъ.

Взятки всегда должны находиться передъ игрокомъ.

Когда приходится партнерамъ взять сообща всѣ десять взяткъ, обременивши противниковъ, тогда они получаютъ съ проигравшихъ 4-ре поэна.

Если попадутъ въ *леве* фигуры, тузы, двойки, тройки, то считаются за одинъ поэнъ по три карты за разъ.

Въ *семерикѣ*, главной мастью считаются червонная, она какъ козырь, бьетъ всѣ масти, и червонная баба записывается не 3-мя а 5-ю поэнами. Шестерка, пятерка и четверка червей, лишены всякаго значенія и даже не признаются за козырей.

Послѣ окончанія игры, партнеры, выигрышъ дѣлятъ между собой по равной части. *Грунту*, составляютъ три игры, по

окончаніи которой, играющія мѣняются мѣстами и партнерами. Если игрокамъ измѣняетъ память или онѣ не обращали вниманія на расчеты своихъ товарищей, могутъ переспрашивать ихъ до тѣхъ только поръ, покуда не закрыта первая взятка.

Какъ извѣстно уже, что партія игры состоитъ изъ 21-го поэна, но если случится, что этой цифры играющія достигли тогда, когда у противниковъ запись не превышаетъ 11-ти поэновъ, въ такомъ случаѣ выигранная партія записывается въ двое, т. е. по 42. Излишекъ находящійся на рукахъ не считается, но во время игры онъ переносится на слѣдующую партію, и выигравшія ведутъ свой счетъ уже съ прибавочной цифры.

11111

11111

11111

11111

11111

МАРЬЯЖЪ (женитьба).

Quimbarde.

Эта игра есть передѣлка стариннаго *марьяжа*, которая въ прежнее время была въ модѣ въ аристократическихъ кружкахъ, и изгнана оттуда вѣроятно потому, что ее передѣляли и дали названіе веселаго простонароднаго танца: *quimbarde*.

Главную роль въ этой игрѣ занимаютъ король и дама червей и считаются старше всѣхъ остальныхъ картъ.

Она чрезвычайно разнообразна и ее очень легко понять.

Розыгрываютъ эту игру отъ 3-ти до 10-ти человѣкъ, и согласно числу играющихъ, колода употребляется въ 36 и 52 карты. При игрѣ въ пятеромъ или шестеромъ изъ колоды выбрасываются всѣ карты до шестерокъ, и такимъ образомъ образуется пикантная игра.

Каждый изъ играющихъ беретъ извѣстное количество фишекъ, которымъ придается цѣнность.

На столъ ставятъ пять небольшихъ коробочекъ, изъ которыхъ 1-я назначается для масти или пуаня; 2-я—для *марьяжа*, т. е. соединеніе на рукахъ короля и дамы червей; 3-я—для *шута*—валетъ бубней; 4-я—для короля червей и 5-я—для королевы—дамы червей.

Коробочки разставляются на столѣ въ слѣдующемъ порядкѣ:



Каждый изъ игроковъ кладетъ по фишкѣ въ каждую коробочку и затѣмъ разрѣшается вопросъ: кому сдавать карты. Сдающій тасуетъ карты, даетъ опять ихъ играющему, сидящему отъ него съ лѣва и сдаетъ каждому по пяти картъ, сначала по три, потомъ по двѣ. Затѣмъ сдающій вскрываетъ карту, которая и служитъ козыремъ.

I. *Мастъ*. Кто имѣетъ три, четыре, пять, одномастныхъ картъ, идущихъ по порядку, тотъ беретъ *фишки* изъ коробки *масть*. Въ случаѣ, его пуанъ слабѣ чѣмъ у другаго игрока, то игру слѣдуетъ уступить тому, у кого онъ сильнѣе. Взявшій *фишки*, долженъ замѣстить коробку снова одною *фишкою*.

II. *Марьяжъ*. Если на рукахъ король и дама червей, то берутъ всѣ *фишки* изъ коробки и производится новый вкладъ.

III. *Шутъ*. Имѣющій бубнового валета на рукахъ, беретъ изъ коробки этого № всѣ *фишки* и взаменъ ихъ кладетъ туда только одну *фишку*.

IV. *Король*. Кто владѣетъ королемъ червей, тотъ беретъ изъ этой коробки всѣ *фишки* и вноситъ новый вкладъ.

V. *Королева*. Если играющій имѣетъ на рукахъ даму червей, то имѣетъ право взять изъ этой коробки всѣ *фишки* и положить одну, въ видѣ новаго вклада.

Остальные карты имѣютъ свою обыкновенную стоимость, такъ что старшія карты масти: король, тузъ, занимаютъ мѣсто между валетомъ и десяткой. Затѣмъ уже слѣдуютъ, какъ во всѣхъ играхъ, гдѣ есть козыри, т. е. карты одной, масти со вскрышей.

По вскрытіи козыря, каждый игрокъ смотритъ въ свои карты, нѣтъ ли у него одной или нѣсколькихъ изъ выше-означенныхъ картъ, какъ-то: *короля, королевы* (дамы червей) *шута* (валета бубней).

Первый игрокъ ходитъ съ какой ему вздумается карты, а остальные игроки, сбрасывая карты на требуемую масть, стараются брать взятки. Когда нѣтъ старшей масти, то бьетъ козыремъ, а кто имѣетъ даму червей, то бьетъ и козыря и

даже перебиваетъ своего короля. Въ слѣдствіе такого условія, зная у кого находится дама червей, игроки употребляютъ всѣ усилія, чтобы помимо нея отыграть короля.

Когда, по окончаніи тура, окажется, что ни одинъ изъ играющихъ не сдѣлалъ больше одной взятки, тогда коробки никто не беретъ. Но если случится, что игроки сдѣлали по двѣ или по три взятки, то сдатчикъ рассчитывается съ ними за взятые взятки изъ коробочки. Тѣ же, которые проиграютъ, вносятъ фишками штрафъ и установленный вкладъ, отъ котораго не имѣютъ права отказаться и тѣ, которые выиграли.

Кромѣ червоннаго *марьяжа*, могутъ быть и другіе, какъ напримѣръ: если ходить съ короля бубень, трефъ или пикъ, и на него не выпадетъ одномастная дама, то это считается *марьяжемъ*. Точно также считается *марьяжемъ*, когда на рукахъ находятся одной масти король и дама.

Если во время игры образовался *марьяжъ*, то тотъ, кто его возьметъ, получаетъ по одной фишкѣ съ cadaго играющаго, за исключеніемъ того, у кого находилась на рукахъ *марьяжная дама*. *Марьяжъ* не допускается перекрывать никакой картой, даже козырями и дамой червей.

Кто имѣетъ на рукахъ червонный *марьяжъ*, т. е. короля и даму червей, тотъ получаетъ съ cadaго играющаго по двѣ фишки и кромѣ того, получаетъ *марьяжную* коробку. При имѣніи этого *марьяжа*, слѣдуетъ тотчасъ же заявить о немъ всѣмъ играющимъ.

Когда король и дама находятся въ разныхъ рукахъ игроковъ, то соединивши ихъ на столѣ, тотъ, у кого находилась дама, получаетъ съ cadaго игрока по одной фишкѣ, а тотъ, у кого, находился король, ничего не получаетъ.

За бубноваго валета платятъ только по одной фишкѣ. Но если онъ былъ взятъ королемъ или дамой, то онъ ничего не выигрываетъ. Напротивъ, онъ еще долженъ тому, заплатитъ одну фишку, у кого была дама.

Чтобы сдѣлать встрѣчный марьяжъ, то необходимо ходить съ короля и дамы, непосредственно одна за другой.

Если на взятку кладутъ какой-нибудь масти короля, то игрокъ, владѣющій *дамой* той же масти, несмотря даже на очередь, обязанъ класть ее, чтобъ не допустить перерѣзать марьяжъ, какой-нибудь посторонней картой. Неисполнившего это, принуждаютъ къ уплатѣ по одной фишки каждому играющему.

Если кто засадается, тотъ платитъ каждому игроку по одной фишки, и снова сдается.

Если колода картъ невѣрна, то талія, во время игры которой это замѣтятъ, не считается, если только некончена партія.

Карты сдавать слѣдуетъ по очереди. Нарушившій это правило, обязанъ заплатить по фишкѣ каждому изъ играющихъ. Во всякомъ случаѣ талія продолжается.

Правила этой игры, чрезвычайно легко запомнить, тѣмъ болѣе, что она не требуетъ, со стороны играющаго, особеннаго вниманія. Вслѣдствіе этого она и принята почти во всѣхъ семействахъ средней руки, какъ пріятное развлеченіе въ долгіе зимніе и осенніе вечера.

ИМПЕРІАЛЪ.

Эта игра есть видоизмѣненіе пикета. Имя свое получила она отъ того, что была изобрѣтена для время проважденія одного короля. По крайней мѣрѣ это утверждаетъ авторъ одного стариннаго трактата объ этой игрѣ.

Она всегда имѣла очень много любителей, но никогда не была въ такомъ ходу, какъ другія, гораздо менѣе интересныя игры.

Правила игры.

1. Для игры въ имперіалъ употребляется колода въ 32 карты. Разыгрывается въ двоимъ, рѣдко въ троимъ, въ послѣднемъ случаѣ къ картамъ прибавляются шестерки.

2. Сдача выбирается по жребію, потому что сдавать выгодно. Сдается по двѣнадцати картъ каждому играющему, а двадцать пятая вскрывается, если играютъ двое. Если же играютъ въ троимъ, то такъ какъ при сдачѣ въ этомъ случаѣ должны выдти всѣ карты, вскрывается послѣдняя и она обозначаетъ собою масть козыря.

Сдающій долженъ, не вскрывая козыря, пересмотрѣть талонъ. Безъ этой формальности, если онъ задался, талія не считается и противникъ его воспользуется сдачей.

3. Стоимость картъ начинается съ короля, затѣмъ съ дамы, валета, туза, десятки и такъ далѣе.

4. До начала игры опредѣляютъ ея стоимость, а также и количество имперіаловъ, изъ которыхъ будетъ составлена партія; обыкновенно садятся на пять игръ.

Сдаются карты, по очереди, сперва своему противнику, а

потомъ себѣ, по двѣ или по три. Впрочемъ, сперва уговариваются по скольку картъ будутъ сдавать за разъ, и затѣмъ уже обязаны исполнять это условіе подъ опасеніемъ потерять очередь сдачи.

Подъ рядъ два раза сдавать нельзя; но если козырь уже вскрытъ и карты розданы, тогда уже поздно замѣчать ошибку, и талія должна пройти.

5. Невѣрность сдачи влечетъ за собой уничтоженіе таліи, и сдача переходитъ къ противнику. Если ошибка въ сдачѣ будетъ состоять въ томъ, что вскроютъ двадцать шестую или двадцать седьмую карту, вмѣсто двадцати пятой, то сдающій обязанъ играть открывши свои карты, противникъ же можетъ, или заставить вскрыть ту карту, которая слѣдовала, или пересдать.

Когда играющій вскроетъ или увидитъ одну изъ картъ талона, противникъ имѣетъ право или признать талію вѣрной или требовать сдачи, если только талія не начата и если ни тотъ, ни другой, не выдали своихъ картъ.

Если же играющіе уже видѣли свои карты, то сдѣлавшій ошибку обязанъ ходить съ той масти, съ которой потребуетъ его противникъ, Впрочемъ только одинъ разъ.

6. У каждаго играющаго есть пять жетоновъ и четыре фиши, которыя они кладутъ отъ себя налѣво. Если не условились относительно числа имперіаловъ, то тотъ который прежде другихъ переведетъ свои фишки слѣва направо, выигрываетъ партію.

Но если условлено относительно числа имперіаловъ въ партіи, то четыре взятки отмѣчаются одной фишкой, и одна фиша стоитъ двадцать четыре взятки. Эта фиша называется имперіалъ, также какъ и всѣ другія фиши, приобретенныя двадцатью четырьмя поэнами. Кто изъ играющихъ имѣетъ столько фишъ, сколько назначено имперіаловъ для партіи, тотъ выигрываетъ ставку, которая должна быть денежная, и которая помѣщается или посрединѣ стола, или въ уголъ противоположный отъ корзинки.

Король, дама, валетъ и семерка козырные, т. е. той масти, къ которой принадлежит вскрытая карта, стоять по одному жетону или четыре поэна въ пользу того, у котораго онѣ на рукахъ.

Точно также считается по четыре поэна за каждую лишнюю взятку сверхъ шести, которыя обязанъ взять каждый играющій.

Тотъ, кто при указанныхъ средствахъ, выиграетъ двадцать четыре поэна, отмѣчаетъ имперіаль и заставляетъ уничтожить поэны, отмѣченные его противникомъ. Правило это весьма строго соблюдается, и прилагается въ томъ случаѣ, когда имперіаль дѣлается сразу.

7. Имперіалы бываютъ разныхъ родовъ:

Первымъ имперіаломъ считается тотъ, когда въ числѣ двѣнадцати картъ, которыя у васъ на рукахъ, находятся король, дама, валетъ и король одной масти.

Вторымъ—когда на рукахъ четыре короля, или четыре дамы или четыре валета, или четыре туза, или четыре семерки, и даже четыре шестерки, когда играютъ въ троемъ.

Эти два рода имперіаловъ можно имѣть на рукахъ въ одно время, потому что, на примѣръ, ничто не мѣшаетъ тому, что тузъ или всѣ другія карты, составляющія первый имперіаль съ остальными тремя одинаковыми, могли бы составлять и второй имперіаль, если на рукахъ есть три туза или какихъ нибудь три другихъ карты одинаковой стоимости съ одной изъ картъ, составляющихъ первый имперіаль.

Есть также имперіаль вскрытый.

Онъ принадлежитъ только сдающему; но во многихъ гостинныхъ принято, что онъ принадлежитъ обоимъ игрокамъ; это зависитъ отъ условія.

Если вскрыютъ одну изъ картъ, составляющихъ первый имперіаль, а на рукахъ находятся остальные три карты, то карта на вскрышѣ служитъ дополненіемъ къ имперіалу въ пользу сдающаго.

Примѣръ: если у меня на рукахъ дама, валетъ и тузъ

трефъ, и я вскрою еще короля трефъ, то я отмѣчаю имперіалъ, какъ будто бы имѣлъ короля на рукахъ. При второмъ родѣ имперіала, можетъ быть тоже самое: если у меня есть дамы трефъ, пикъ и червей, и я вскрываю даму бубень, то она можетъ служить мнѣ дополненіемъ къ имперіалу.

8) *Имперіалъ — тамбе.* Этотъ имперіалъ самый рѣдкій изъ всѣхъ, который бывають только на козыряхъ, и составляется тогда только, когда, имѣя на рукахъ короля и даму козырей, приобрѣтають посредствомъ взятка остальные карты для составленія имперіала перваго рода. Иногда за этотъ имперіалъ платять по условію вдвое.

9) *Имперіалъ бѣлый.* У кого на рукахъ нѣтъ ни одной фигуры, тотъ объявляетъ имперіалъ бѣлый, который считается за два имперіала. Между картами составляющими этотъ имперіалъ, могутъ встрѣтиться четыре туза или четыре другія карты, составляющіе имперіалъ втораго рода; онъ отмѣчается помимо имперіала бѣлаго. Но въ такомъ случаѣ, какъ и при простыхъ имперіалахъ бѣлыхъ, противникъ не уничтожаетъ свои поэны и считаетъ имперіалы находящіеся у него на рукахъ, и въ свою очередь не можетъ требовать уничтоженія поэновъ того играющаго, у котораго находится имперіалъ бѣлый; талія не играется и сдача переходитъ въ другія руки, какъ будто бы талія была сыграна.

Вотъ какимъ образомъ играется имперіалъ.

10) Получивши двѣнадцать картъ, дѣлають point, то есть, подбирають одинаковую масть и считаютъ очки: за туза одинадцать, за фигуру десять, остальные же карты считаются по числу очковъ, на нихъ изображенныхъ. Этимъ расчетомъ заняты оба играющіе, но сдающій молчитъ въ ожиданіи, что объявить его противникъ. Когда послѣдній объявитъ свое число очковъ, то первый отвѣчаетъ, если у него очковъ меньше: *ваши очки годятся, или, ваши очки равны моимъ*, и тогда выигрываетъ противникъ; наконецъ онъ можетъ сказать: *ваши очки не годятся*, и это значить что число очковъ у него больше.

Point (очко) стоитъ четыре, и его отмѣчаютъ, какъ уже выше было сказано, кладя направо отъ себя фишки. При счетѣ очковъ, крайне необходимо, чтобъ играющій слѣдилъ за своими имперіалами, которыя онъ сейчасъ же и долженъ показать, иначе онъ не считаются.

Когда имперіалы и очки сочтены, то первый играющій т. е. тотъ, который не сдавалъ, ходитъ съ какой хочетъ карты.

11) Противникъ обязанъ сносить масть, если она у него есть. Брать его прямая выгода, чтобъ выходить потомъ въ ту масть, которая ему нужна. Если на рукахъ нѣтъ требуемой масти, то берутъ козыремъ. Если ходить съ старшихъ козырей, то выиграютъ передъ противникомъ маленькіе (козыри, которыми слѣдуетъ отмѣчать взятки и которые считаются, потомъ въ качествѣ *хорошихъ*). При этой крайности, противникъ не можетъ брать, если у него не будетъ требуемой масти и лучшія его карты выпадутъ (снесутся) на маленькія.

Окончивъ талію, каждый считаетъ и отмѣчаетъ свои взятки марками.

Когда на рукахъ много очковъ, и когда предстоитъ ходить первому, имѣющему кромѣ того козырной имперіалъ, то нужно дѣлать первый ходъ съ козыря, чтобъ отнять у противника возможность брать взятки. Если удастся взять всѣ взятки, то противнику дѣлаютъ такъ называемый *катотъ*, и сверхъ всего выигрываютъ два *онера*.

Если на рукахъ старшіе козыри, то ихъ нужно придержать, чтобъ брать ими, только въ томъ случаѣ, когда остальные части слабы, иначе нужно ходить сперва съ нихъ, чтобы выпали *значущіе* карты у противника. Когда же, напротивъ, у самого на рукахъ находятся только слабые *значущія* карты, то нужно вызвать старшихъ козырей противника, давая ему брать. Эта манера игры имѣетъ двойную выгоду, во первыхъ спасать своихъ младшихъ *значущихъ* картъ, во вторыхъ, отстаивать главнымъ въ игрѣ.

Вообще нужно начинать ходить со старшихъ картъ, исключая козырей, въ тѣхъ случаяхъ, о которыхъ мы уже говорили.

Когда противникъ ходитъ съ масти, которой у васъ есть старшія карты, какъ напримѣръ: король и дама, то нужно брать королемъ.

Когда играютъ втроемъ, то первый ходашій всегда обязанъ идти съ козыря. Впрочемъ, правила игры тѣ-же, что и для имперіала въ двоемъ.

12. Въ имперіаль, карты, за которыя отмѣчаютъ четыре очка, носятъ названіе *онеровъ*. Мы уже выше сказали, что карты эти—король, дама, валетъ, тузъ и семерка каждой масти. Когда играютъ втроемъ, то шестерка тоже дѣлается *онеромъ*.

Когда вскрываютъ *онерь*, то отмѣчаютъ жетонъ или четыре поэны: когда кроютъ *онеромъ*, отмѣчаютъ еще жетонъ. Но такъ какъ ходъ игры приводитъ къ тому, что младшіе *онеры* берутся старшими, и вниманіе ваше поглащено комбинаціями игры, то берутся взятки только къ концу игры, какъ мы уже сказали, и отмѣчаютъ *онеры* поэнами.

Если число взятокъ одинакое, то не считаютъ ничего, потому что всякій сдѣлалъ то, что ему было нужно.

Поэны считаются и составляютъ двадцать четыре или имперіаль, какъ уже выше сказано; эти поэны могутъ быть стерты, если они не достигаютъ двадцати четырехъ. Если одинъ изъ игроковъ имѣетъ уже двадцать поэновъ, а у противника его имперіаль на рукахъ, то имперіаль этотъ уничтожаетъ тѣ двадцать поэновъ. Противникъ, заставляя уничтожить выигранные поэны, удерживаетъ свои, если только они въ свою очередь не уничтожаются имперіалами другаго игрока. Эти-то комбинаціи и дѣлаютъ партію продолжительной, придавая ей живость, увлекательность и разнообразіе.

13. Считать поэны и имперіалы нужно въ извѣстномъ порядкѣ, чтобы избѣгать споровъ.

Сперва считается вскрыша, потомъ имперіаль на рукахъ

или на вскрышѣ, и потомъ очки; затѣмъ уже онеры и наконецъ лишнія взятки.

Когда до конца партіи остается всего только четыре поэна или нѣсколько болѣе, то считается лучше оканчивать партію вскрышей, а не имперіаломъ на рукахъ; послѣдній лучше нежели имперіаль на вскрышѣ; *имперіаль* на вскрышѣ предпочитается поэнамъ; послѣдній предпочитается *имперіалу-томбъ*, а *имперіаль томбъ* лучше чѣмъ онеры. Наконецъ, онеры предпочитаются взяткамъ, которыя составляютъ послѣднія очки въ игрѣ.

Играющему дѣлаютъ *канотъ*, когда его противникъ беретъ всѣ двѣнадцать взяткоѣ въ талиі.

Каждый онеръ получаетъ названіе отмѣчающаго (*marquant*), по тому случаю, что онъ даетъ право отмѣтить поэнь.

Большими картами, называется игра, въ которой нѣтъ, ни короля, ни дамы, ни валета.

Подходъ, есть преимущество, посредствомъ котораго первый ходящій выигрываетъ предпочтительно передъ другими, если игра его равна ихъ игрѣ.

14. Иногда зрители въ имперіаль держатъ пари на большее число взяткоѣ. Пари идетъ на двѣ талиі, если только не существуетъ другихъ условій. Тотъ, кто выигрываетъ первую талию, имѣетъ право требовать только половину ставленной на пари суммы; необходимо, чтобъ была сыграна и вторая талия. Если пари идетъ на *имперіаль*, то *имперіаль* не объявленный, или показанный не во время, считается при пари.

Шансы игры.

Спрашивается, сколько можетъ держать пари играющій на то, что ему придетъ извѣстный *имперіаль*, напр. *имперіаль* въ тузахъ, или *карты большыя*. Изъ чиселъ 225, 790, 840, которые выражаютъ собою, въ какихъ различныхъ сочетаніяхъ

можно выбрать двѣнадцать картъ изъ тридцати двухъ, 3, 108, 105 приходятся для имперіала въ тузахъ, и 124, 970 для картъ бѣлыхъ.

Играющему, который держать пари, что у него будутъ бѣлыя карты будетъ, слѣдовательно, выгодно держать пари 1 противъ 1792, и невыгодно противъ 1791.

Трынка—русскій марьяжъ.

Эта игра, живое подобіе игры марьяжа, такъ какъ форма ихъ почти одинакова. Разница заключается только въ подробностяхъ.

Для игры въ трынку, въ большинствѣ случаевъ, употребляется колода въ 36 картъ. Раздача картъ слѣдуетъ всѣмъ поровну.

До начала игры, на столѣ раскладываютъ шесть картъ трефъ, въ слѣдующемъ порядкѣ: туза, короля, даму, валета, десятку и девятку кладутъ на столѣ въ два ряда, лицевою стороною къ верху.

марьяжъ.	тузъ.	дама.	десятка.	трынка.
	король.	валетъ.	девятка.	

Съ боку разложенныхъ картъ ставятъ двѣ тарелки, одну для марьяжа, другую для трынки.

Трынка состоитъ изъ трехъ картъ трефъ: туза, короля, дамы, или десятки, девятки и осьмерки.

У кого на рукахъ старшая трынка, тотъ выигрываетъ все что находится въ тарелкѣ, подъ названіемъ трынки.

Сдающій карты, до раздачи игрокамъ, долженъ предложить имъ, положить на каждую карту по одной фишки, а въ ту и

другую тарелку по двѣ *фишки*. На сдатчика возлагается обязанность, смотрѣть затѣмъ, чтобы не было пропущено очереди.

Послѣ размѣщенія *фишекъ*, колода картъ раздается всѣмъ играющимъ поровну. Взявъ на руки карты и рассмотрѣвъ ихъ, игроки, по очереди говорятъ, какія они имѣютъ выигрышныя карты. Для этого существуютъ слѣдующія правила.

Имѣющій на рукахъ короля и даму трефъ, собираетъ съ тарелки *марьяжъ* всѣ *фишки*, и на мѣсто ихъ оставляетъ только двѣ.

У кого есть три трефовыхъ карты, напримѣръ: восьмерка, семерка и шестерка, тотъ выигрываетъ *трынку*. Но если случится что другой игрокъ имѣетъ старше его масть: валета, десятку и девятку, то первый, обязанъ выигрышъ уступить послѣднему. Взявшій *трынку*, долженъ сдѣлать новый вкладъ въ тарелку.

Такимъ же образомъ должны поступать всѣ игроки, имѣющіе на рукахъ 6-ть картъ, дублиеты которыхъ приносятъ имъ *фишки*, находящіеся на картахъ, которыя выиграны.

Игрокъ, находящійся съ лѣвой стороны сдатчика, послѣ вышеозначеннаго обмѣна и выигрыша *фишекъ*, кладетъ на столъ такое количество послѣдовательныхъ картъ, какое окажется у него на рукахъ. Въ подобномъ случаѣ игрокъ, употребляетъ всѣ средства, для того чтобы помѣстить свою трефовую масть и взять вторично *фишки*, вовсе не заботясь о соблюденіи масти.

Когда кладутся на столъ карты, тогда говорится вслухъ какія онѣ, напримѣръ: валетъ червей, девятка червей и т. д. Если между ими встрѣтится выигрышная карта, то взявши выигранныя *фишки*, замѣнять ихъ другими не должно, а только слѣдуетъ пересдать.

Послѣ этого, слѣдующій очередной игрокъ начинаетъ класть карты, и имѣнно съ той, на которой остановился его предшественникъ. Очередной игрокъ долженъ стремиться къ тому, чтобы сбыть съ рукъ выгодныя для него трефы. При имѣнн

же на рукахъ короля и дамы червей (марьяжъ) онъ можетъ, не останавливаясь на дамѣ, класть короля, но въ такомъ случаѣ слѣдуетъ остановиться класть очередныя карты, предоставивъ это право другому.

Если кто нибудь изъ постороннихъ лицъ, предупредить или подсказать игроку, то онъ за это платитъ условленный штрафъ. Когда игрокъ сдѣлаетъ промахъ, не положить нужной карты, и т. п. то исправленіе такого рода ошибокъ не допускается. Въ другихъ болѣе серьезныхъ случаяхъ, играющій штрафуется.

Чтобы не могло случиться въ игрѣ какой-нибудь путаницы, для этого нужно строго и внимательно слѣдить за очередью.

Конецъ игры въ трынку, долженъ считаться тогда, когда игравшій сбылъ все находяшіяся карты. Послѣ этого, остальные игроки, положивши на столъ карты, обмѣниваются ими, откладывая въ сторону равныя по своей стоимости. Наконецъ, за тѣ карты которыя остались у послѣдняго игрока, сочтя сколько на нихъ находится очковъ, онъ по числу ихъ, обязанъ платить штрафъ фишками, которыя для слѣдующей игры по равному количеству кладутся въ обѣ тарелки.

Очень часто бываетъ, что на выигрышныя карты не все сошли фишки, въ такомъ случаѣ, онѣ, добавляются новымъ вкладомъ и сохраняются до слѣдующей игры.

ВИНИГРЕТЬ.

Игра эта, какъ показываетъ ея названіе, есть смѣсь различныхъ игръ. Она заимствована отчасти изъ виста и другихъ игръ. Будучи очень интересна, эта игра легко можетъ войти въ моду, точно также какъ безикъ и ландскнехтъ.

Винигретъ играется въ 40 картъ, т. е. полной колодой изъ которой только вынуты двѣнадцать картъ.

Стоимость каждой карты основана на числѣ поэновъ (очковъ), которые она изображаетъ.

Такимъ образомъ тузъ меньше стоитъ, чѣмъ двойка, двойка меньше тройки и т. д.

Число игроковъ измѣняется отъ двухъ до шести; каждый изъ нихъ ставитъ въ игру одинъ или нѣсколько жетоновъ. Ставка эта называется *пуля*.

Сперва условливаются относительно времени, въ продолженіи котораго должна длиться партія, или относительно числа *сдающихъ* изъ которыхъ она будетъ составлена. Сдающій узнается по жребію. Перебѣшавъ карты и давъ снять, онъ раздаетъ по двѣ карты одну за другой, начиная справа.

Игрокъ, довольный своими картами, говоритъ: *вистъ* или *должно*, и ставить въ игру число условленныхъ жетоновъ. Въ противномъ случаѣ, игрокъ откладываетъ одну или обѣ свои карты, и сдающій даетъ ему другія.

Потомъ сдающій мѣшаетъ второй разъ карты талона, и, послѣ того, какъ снимутъ, раздаетъ каждому игроку по двѣ новыхъ карты; такимъ образомъ у каждого образуется ихъ по четыре. Игрокъ, довольный своими картами, говоритъ: *держу*; въ противномъ случаѣ: *пасъ*. Если всѣ игроки сказали

пасъ то послѣдній, т. е. сдающій, можетъ перемѣнить игру и сдать снова, или же заставить игроковъ удержать свои карты. Въ послѣднемъ случаѣ, онъ ставитъ на конъ два жетона и тоже оставляетъ свои карты.

Игрокъ, который полагаетъ, что у него хорошая игра, можетъ ставить жетоновъ сколько хочетъ, что и образуютъ ставку.

Если никто изъ играющихъ не держитъ противъ него, онъ снимаетъ ставку и сдающій кромѣ того долженъ отсчитать ему два жетона, если только самъ не сбѣгаетъ *нулю*.

Если нѣсколько игроковъ желаютъ придерживаться *нулю* то всякій можетъ отказаться, потерявъ так. обр. право, снова вступить въ игру т. е. снова ставить жетоны, до тѣхъ поръ, пока игроки, держащіе *нулю* не откажутся, и пока имъ не сдадутъ столько картъ, сколько они пожелаютъ.

Когда окончатся прикупы, каждый говоритъ по очереди. Тотъ, кто хочетъ показать, что у него дурная игра, говоритъ: *пасъ*. Если всѣ скажутъ *пасъ*, то *нуля* остается до слѣдующей сдачи.

Но, если одинъ изъ игроковъ хочетъ показать, что у него хорошая игра, то онъ прибавляетъ нѣсколько жетоновъ. Въ этомъ случаѣ, остальные игроки могутъ придерживаться эти жетоны или говорить *пасъ*. Но если никто не держалъ первой *прибавки* то тотъ, кто ее сбѣгалъ, беретъ все, и заставляетъ остальныхъ игроковъ платить себѣ стоимость числа своихъ очковъ. Если напротивъ, придержали *прибавку*, то заинтересованные игроки должны вскрыть карты, чтобы узнать, кто выигралъ.

Поэнъ, есть первый шансъ. Онъ заключается въ соединеніи двухъ или нѣсколькихъ картъ одной масти.

Одна карта не составляетъ *поэнъ*. Напримѣръ: хоть *десятка* и имѣетъ *десять* очковъ, но она не стоитъ *двойки* и *тройки* *одномастныхъ*, которыя вмѣстѣ хоть и составляютъ только пять.

Точно также три карты одной масти стоятъ дороже двухъ, несмотря на то, что на послѣднихъ и будетъ большее число очковъ.

Выигрывающій *познъ*, получаетъ отъ каждого игрока по одному жетону.

Прима, второй шансъ игры, получается тогда, когда всѣ четыре карты одной масти. Этотъ шансъ важнѣе чѣмъ *познъ*. Выигрывающій получаетъ съ каждого по два жетона, и кромѣ того беретъ себѣ *пулю* и *прибавку*. Если въ *примѣ* болѣе тридцати очковъ, то она называется большая *прима* и считается выше простой *примы*.

Секансъ, третій шансъ, образуется когда три одномастныхъ карты слѣдуютъ подрядъ, какъ напр. двойка, тройка, четверка червей, трефъ и. т. п. образуютъ *секансъ*. Этотъ шансъ важнѣе предъ идущихъ и кромѣ *пули* и *прибавки* выигрывающій получаетъ съ каждого игрока по три жетона. *Секансъ*, въ которомъ больше очковъ, считается выше, исключая того случая, когда онъ состоитъ изъ *четыреухъ картъ*. Послѣдній выигрываетъ даже и въ томъ случаѣ, когда въ немъ меньше очковъ, нежели въ *секансѣ* изъ *треухъ*.

Триконъ четвертый шансъ, образуютъ три разномастныхъ карты по достоинства одинаковаго: три туза, три двойки, три шестерки; этотъ шансъ важнѣе *позна*, *примы* и *секанса*. Выигрывающій получаетъ по четыре жетона съ каждого. Если сойдется нѣсколько *триконовъ* то выигрываетъ тотъ, который заключаетъ въ себѣ наибольшее число очковъ.

Приливъ, пятый шансъ, образуется четырьмя одномастными картами и важнѣе всѣхъ предъ идущихъ. Кромѣ *пули* съ ея принадлежностями, выигрывающій получаетъ по пяти жетоновъ съ каждого.

Всѣ вышепоименованные шансы называются *простыми играми*. Но въ *винигретѣ* бываютъ и двойныя игры. Такъ называютъ ихъ потому, что онѣ заключаютъ въ себѣ нѣсколько простыхъ игръ: напримѣръ *триконъ* соединенъ съ *примой*.

когда при трехъ десяткахъ находится четвертая карта, не подходящая подъ масть ни къ одной изъ десяти.

Такая игра выше всѣхъ простыхъ игръ и выигрывшій получаетъ столько, сколько онъ получилъ бы за каждую игру порознь.

Приливъ соединенный съ *секансомъ* важнѣе предыдущей игры.

Фредонъ важнѣе всѣхъ игръ, какъ простыхъ, такъ и сложныхъ. Онъ образуется изъ четырехъ картъ одинаковаго достоинства, какъ то: четырехъ двоекъ, четырехъ пятерокъ и такъ далѣе.

Выигравшій получаетъ:

1° По осьми жетоновъ съ cadaго за *фредонъ*.

2° По 2 или по три жетона съ cadaго за *приму*, смотря потому, превосходить ли число его жетоновъ 30, или нѣтъ.

3° Самый старшій *фредонъ* состоитъ изъ десятковъ, самый младшій изъ тузовъ.

Въ игрѣ *винегретъ* не допускается никакого кредита, т. е. нужно за неимѣніемъ марокъ, играть на наличныя. Можно даже, если проигравшій свои марки желаетъ продолжать игру, то обязанъ выдать ему новыя марки, за которыя онъ однако долженъ заплатить впередъ.

БУЛЬОТЬ.

Происхождение этой игры относится ко временам Директоріи. Директоры, засѣдавшіе въ Люксембургѣ, подъ предѣтельствомъ Барраса, пожелали имѣть новую игру и изобрѣли *бульотъ*.

Нѣкоторое время она была любимой игрой государственныхъ людей и изгнала экарте. Она сдѣлалась игрой для сильныхъ ощущений и принята только въ тѣхъ клубахъ, гдѣ хотятъ проигрывать ограниченные суммы.

Великое искусство игры въ *бульотъ* заключается въ томъ, чтобъ умѣть во время, а не зря, ставить свои деньги.

Бульотъ играется на нѣсколько манеровъ. Мы сперва приведемъ правила для бульота обыкновеннаго. За нимъ будетъ слѣдовать *бульотъ* по уговору, и друг.

Общія правила.

Играютъ впятеромъ, вчетверомъ или втроемъ.

Когда играютъ впятеромъ, то изъ обыкновенной колоды картъ, выбрасываются семерки и девятки, такъ что число картъ равняется двадцати четыремъ.

Если играютъ вчетверомъ, то выкидываются и валеты, такъ что число картъ будетъ двадцать, а именно: тузы, короли, дамы, девятки и осмерки.

Если играющихъ только трое, то оставляютъ только тузовъ, королей, девятки и осмерки, что составляетъ всего шестнадцать картъ.

Для *бульота* необходимы двѣ колоды картъ съ разноцвѣтнымъ крапомъ.

Играющіе получаютъ поровну фишъ и жетоновъ, которыми и придается условная цѣнность; обыкновенно фиша стоитъ пять жетоновъ.

Мѣста распредѣляются по жребію.

Для этого берется число картъ равное числу игроковъ. Карты эти выбраны такъ, что по порядку слѣдуютъ одна за другой, какъ напр.: король, дама, девятка; ихъ мѣшаютъ и предлагаютъ играющимъ, которые и выбираютъ по одной. Тотъ, у котораго окажется король, выбираетъ мѣсто, а остальные игроки располагаются по стоимости вынутыхъ картъ, начиная справа.

Другой способъ опредѣленія мѣстъ слѣдующій. Вкладываютъ на столъ, на каждое мѣсто по картѣ, и раздаютъ одинаковыя же карты играющимъ.

Играющіе занимаютъ тѣ мѣста, которыя подходятъ къ ихъ картамъ. Имѣющій короля садится на то мѣсто, гдѣ лежитъ король; имѣющій даму садится тамъ гдѣ лежитъ дама, и т. д.

Передъ сдачей, тотъ, кто сдаетъ, кладетъ на столъ одинъ жетонъ; это то и называется *тиратомъ*.

При второмъ турѣ, если игра еще не завязалась, то если только нѣтъ *касси-пасъ*, то она удваивается.

Тузъ считается одиннадцать, фигуры десять, а остальные карты по числу очковъ. Тузъ есть первая карта въ игрѣ.

Играющій, получившій короля начинаетъ сдавать карты, которыя онъ перемишалъ, и которыя далъ снять своему сосѣду слѣва. Карты сдаются по одной, начиная справа; сдающій кладетъ карты себѣ послѣднему. Когда каждый изъ играющихъ получилъ три карты, сдающій скрываетъ слѣдующую, и кладетъ ее справа, также какъ и *талонъ*.

Игра которая не состоялась въ первый разъ, переходитъ къ лицу сидящему направо, которое должно пересдать. Сдающего смѣняетъ играющій съ нимъ *визави*.

Если засададутся или если вскрыется карта, то сдаютъ второй игрой карты. Но если вскрылась одна карта, то продолжаютъ

сдавать до трехъ картъ каждому, чтобъ узнать не получить ли кто нибудь *бреланъ*, потому что за *бреланъ* платится, не смотря на уничтоженіе слачи.

Имѣть *бреланъ* значитъ имѣть три одинаковыя карты, какъ-то: трехъ тузовъ, трехъ королей, трехъ дамъ и т. д.

Бреланъ имѣетъ преимущество предъ поэнами.

При *бульотъ* вчетверомъ, есть шесть разныхъ *брелановъ*, а именно: *бреланъ* изъ тузовъ, *бреланъ* изъ королей, *бреланъ* изъ дамъ, *бреланъ* изъ девятокъ, *бреланъ* изъ осьмерокъ и наконецъ *бреланъ-карре*.

Бреланъ изъ тузовъ выше *брелана*, изъ королей, послѣдній выше *брелана* изъ дамъ и т. д.

Бреланъ-карре выше всѣхъ. Онъ бываетъ тогда, когда имѣя три одинаковыя карты, четвертая, одинаковая же, находится на вскрышѣ.

Играть *бреланъ-карре*—*англесъ* называется, слѣдующіе: когда простой *бреланъ* встрѣчается съ *бреланомъ-карре* то игрокъ, имѣющій простой *бреланъ*, имѣетъ право вскрыть первую или послѣднюю карту въ талонѣ и такимъ образомъ получаетъ шансы подобрать *бреланъ-карре*, который можетъ быть выше *брелана-карре* уже вышедшаго.

Въ *мистигри* есть одинъ лишній *бреланъ*, это *бреланъ мистигри*. Онъ получается, когда дама трефъ находится при двухъ картахъ одной масти и одинаковой стоимости.

Большія партіи играютъ обыкновенно безъ *брелана* и *четырехъ*.

Первый ходящій можетъ ставить ставку не выдавши карты, то-есть, ставить на конъ столько жетоновъ, сколько уже тамъ есть; второй можетъ ставить на конъ вдвое. Это называется *контръ-карре*.

Въ этомъ выгода та, что если всѣ пасуютъ, то *карре* и конъ принадлежатъ вамъ.

Изъ *карре* ничего не позволено брать назадъ.

Такимъ образомъ первый играющій на право отъ сдающаго,

если онъ судя по своей игрѣ не объявляетъ, что онъ идетъ на тѣ жетоны, которые уже находятся въ кону, или на столько-то фишъ или жетоновъ, которые онъ прибавляетъ, то онъ пасуетъ.

Когда первый игрокъ объявилъ, то за нимъ объявляютъ и другіе по очереди, придерживая то, что уже стоитъ на столѣ, или опережая того, кто открылъ игру, т. е. ставя болѣе жетоновъ или фишъ нежели онъ

Отсюда видно, что играющій такимъ образомъ можетъ проиграть жетоны и фиши, которые онъ поставилъ съ перваго разу и слѣдовательно, уступить свое мѣсто другому. Но этого не можетъ быть, если сѣли играть на часъ, полчаса, и если впятеромъ, на четверть часа. Въ первомъ случаѣ можно выйти изъ участія въ партіи; во второмъ этого никакъ нельзя сдѣлать до полного истеченія времени.

Если держать нѣсколько играющихъ, то объявлять долженъ первый за открывшимъ игру, и затѣмъ каждый за нимъ по очереди, начиная справа, если только игра не увеличивается. Какой способъ игры не выбралъ бы играющій, тотъ, который за нимъ слѣдуетъ, всегда можетъ увеличить конъ и тогда всѣ игроки, которые передъ нимъ обязаны держать или отказываться, ставятъ то количество жетоновъ, которое онъ поставилъ. Впрочемъ, всякій въ свою очередь, можетъ увеличить конъ; и всѣ должны уступить тому, кто поставитъ больше и уступить. Но каждый игрокъ не можетъ играть больше, нежели стоитъ передъ нимъ, это называется *на все идти*. Въ концѣ концовъ, можно проиграть только то, что ставили, хотя на кону находилось и гораздо больше.

Наконецъ, когда игра дойдетъ до того, что уже не прибавляютъ, а всякій или держитъ или отказывается, то игроки держащіе, а также и другіе, открываютъ свои карты. Тогда игроки, чьихъ игра заинтересована, стараются пріобрѣсть какъ можно большее число, въ той-же масти, въ игрѣ своихъ сосѣдей.

Тузъ беретъ всѣ карты своей масти, точно также какъ и

король, если туза нѣтъ въ игрѣ. Тогда тотъ, кто имѣетъ большее число, выигрываетъ, въ случаѣ-же, если игры равны, выигрываетъ тотъ, кто въ рукѣ.

Случается, что при несчастіи, бываютъ вынуждены ставить даже до послѣдняго жетона, тогда проигравшій дѣлается *обойщикомъ*.

Если у *обойщика* самое большее число, то онъ выигрываетъ, но онъ можетъ получить только то, что на кону.

Обойщикъ, не можетъ открыть игры потому только, что онъ *обойщикъ*, а игра открывается только тогда, когда надбавляютъ ее; онъ же надбавлять не можетъ. Когда игра открыта, то *обойщикъ* по неволѣ долженъ смотрѣть на нее.

Тотъ, кто имѣетъ *трынку*, беретъ по жетону съ каждаго игрока; если есть два *брелана* въ одно время, то они оба платятся. Но тотъ, кто имѣетъ высшій *бреланъ*, не платитъ низшему.

Есть правило, что если три игрока сдѣлали ставки, и притомъ двое изъ нихъ, сдѣлали ставки крупнѣе, сравнительно съ третьимъ, который выигрываетъ талію, то тотъ изъ двухъ, который скорѣе бы выигралъ, при помощи *игры выигрывающаго*, забираетъ деньги этого другаго и платитъ третьему вдвое противъ того, что стоитъ передъ нимъ, не нарушая этимъ правъ выигрывающаго.

Два ниже приведенные примѣра, всего лучше объясняютъ это правило.

Примѣръ 1.

Петръ поставилъ
200 франковъ.

Павелъ.

Иванъ
175 фр.

Яковъ
15 фр.

Яковъ открываетъ игру, а всю ставку, Петръ и Иванъ держатъ. Иванъ надбавляетъ 50 фр.; Петръ держитъ, и идетъ на все. Иванъ отказывается.

Кому принадлежать 50 франковъ?

Петру, который долженъ заплатить Якову дважды 15 франковъ, потому что нельзя выиграть больше того, что лежитъ передъ вами.

Примѣръ II.

Первый играющій имѣетъ

сорокъ въ пикахъ

и ставитъ 10 франковъ.

Второй, имѣющій
сорокъ въ червахъ
и ставитъ 40 фр.

Четвертый
не играетъ.

Третій играющій имѣетъ

девять въ пикахъ и двѣ безразличныя карты

для игры, ставитъ 60 фр.

Первый играющій выигрываетъ, такъ какъ конъ въ рукѣ, и такъ какъ онъ ставилъ всего только 10 франковъ, то третій платитъ ему вдвое изъ тѣхъ сорока франковъ, которые онъ беретъ со втораго; такъ какъ у третьяго *девять въ пикахъ выигрывающей масти, карта, которая* ему даетъ даже сорокъ одно противъ втораго играющаго. Для того, чтобы выигралъ второй играющій, достаточно было-бы, чтобы первый отказался.

Эта очевидная выгода предоставляется послѣднему играющему съ тѣмъ, чтобы уравнивать первенство мѣстъ.

Преобладающій принципъ этой игры тотъ, что можетъ быть только одна выигрывающая масть.

Извлеченіе изъ правилъ.

- 1) Мѣста опредѣляются по жребію.
- 2) Обыкновенная ставка состоитъ изъ пяти жетоновъ и пяти фишъ по пяти жетоновъ каждая.

3) Карты раздаются по одной до трехъ каждому; слѣдующую за тѣмъ карту вскрываютъ.

4) Если замѣтятъ, что одна изъ картъ помѣчена, нужно прервать талію и сдавать другую колоду.

5) Если вскроютъ карту по ошибкѣ или если находятся перевернутыя въ колодѣ, то пересдаютъ второй колодой, досдавши, впрочемъ, первую, чтобы удостовѣриться, нѣтъ-ли у кого *брелана*.

6) За простой *бреланъ* получаютъ два жетона съ каждого играющаго, за *бреланъ-карре* по четыре.

7) Если никто изъ играющихъ не открываетъ игры, то тотъ же сдающій сдаетъ снова, и каждый изъ играющихъ прибавляетъ по жетону.

8) Меньше кона играть нельзя.

9) Всякая партія начинается при одинаковыхъ ставкахъ со стороны играющихъ.

10) Играющій въ продолженіи партіи, ничего не можетъ взять изъ того, что онъ надбавилъ. Онъ не можетъ также ничего прибавить до тѣхъ поръ, пока онъ не сорветъ всю ставку.

11) Взявшій ставку можетъ объявить игру въ такой суммѣ, какой ему заблагоразсудится, смотря по уговору.

12) Спасовавшійся, который спасовалъ, когда еще не была открыта игра, можетъ вернуться послѣ того, кто открылъ ее и держать.

13) Играющій, который спасовалъ уже послѣ того, какъ была открыта игра, не можетъ вернуться.

14) Если нѣсколько играющихъ держать, то тотъ изъ нихъ, который ближе всего справа приходится къ открывшему игру, долженъ объявить сколько онъ надбавляетъ, не беря въ расчетъ надбавку остальныхъ игроковъ, которые держатъ.

15) Тотъ, который открылъ или держалъ, не хочетъ держать, что идутъ подъ него, отказывается, платя что онъ ставилъ.

16) Если чередъ говорить играющему и онъ этимъ правомъ не хочетъ пользоваться, то говорить сидящій отъ него справа.

Бульотъ съ договоромъ.

Бульотъ съ обязательнымъ карре.

1. Когда играютъ съ обязательнымъ карре, то увеличиваютъ стоимость жетоновъ.
2. Сдающій игрокъ ставитъ передъ собою только одинъ жетонъ. Жетонъ этотъ служить и ставкой и карре.
3. При игрѣ съ обязательнымъ карре, послѣдній по картамъ, также какъ и первый, могутъ быть *обойщиками*.
4. Каждый играющій, проигравшій всю свою ставку, улаживается, чтобъ уступить мѣсто вновь входящему въ игру, если таковой находится.
5. Послѣ игрововъ вышедшихъ, новые игроки вступаютъ по очереди.

Бульотъ втроемъ.

6. При бульотѣ втроемъ, распоряжается играющій, сидящій налѣво отъ сдающаго.

Бульотъ съ бреланъ-мистигри.

7. За *бреланъ-мистигри*. Платится какъ и за простой бреланъ.
8. Самый маленькій *бреланъ*, считается больше чѣмъ поэна.

Бульотъ Сентъ-Джемсъ.

9. За *бреланъ Сентъ-Джемсъ*, платится два жетона. Онъ выше поэна.
10. За *бреланъ мистигри* (навскрышъ) также, платится двумя жетонами.
11. За *бреланъ карре Сентъ-Джемсъ*, платится четырьмя жетонами.
12. *Бреланъ карре* простой, уплачивается четырьмя жетонами. Онъ выше *брелана Сентъ-Джемсъ*.

Бульотъ безъ брелана.

13. Никогда нельзя увеличить ставку суммой болѣе той, которая назначена для первой ставки.

14. Каждый играющій, который достигнет *maximum*-а ставки, которая также опредѣлена, уступает *свою* новому игроку, если таковой найдется, или онъ долженъ снять ту сумму, которая превышаетъ его первую ставку.

15. *Идти* значить играть. Это уже не значить проиграть свою ставку со второй талии, хотя въ первую и *спасовано*.

16. Если одинъ изъ играющихъ не выходитъ изъ игры, то одинъ изъ трехъ остальныхъ играющихъ, можетъ помѣняться съ нимъ мѣстомъ. Право это принадлежитъ первому, который о немъ заявить.

17. Если два игрока выходить изъ игры, то мѣсто ихъ принадлежать тѣмъ, которые первыми входятъ въ игру.

18. Для входа въ игру новыхъ игроковъ, смотри выше параграфъ 5-й.

Старый бульотъ.

19. Онъ играется внятеромъ.

20. Изъ пикетной колоды выбрасываются однѣ семерки.

21. Первая ставка равняется пяти фишамъ и пяти жетонамъ, при чемъ фиша стоитъ пять жетоновъ.

22. *Пассъ* стоитъ каждому играющему по жетону.

23. *Бреланъ* стоитъ тоже, что и въ простой бульотъ.

24. Кто надбавляетъ, тотъ даетъ одинъ жетонъ.

25. Продолжительность партій не ограничена.

26. Если есть вновь входящіе въ игру, тогда играютъ съ новой ставкой.

27. Каждый играющій, если онъ только взялъ ставку, можетъ, въ отсутствіе вступающихъ и въ промежутокъ времени между двумя талиями положить за нихъ, столько денегъ, сколько ему заблагоразсудится.

28. Располагается играющій, сидящій слѣва отъ сдающаго.

29. *Бреланъ-фавори* платится вдвое.

Выраженія, чаще всего употребляющіяся въ бульотѣ.

Объявить. Это значитъ имѣть право выразиться о томъ, что намѣрены дѣлать въ эту талію.

Бреланъ. Соединеніе трехъ картъ одинаковой стоимости, какъ напр. трехъ королей, трехъ девятокъ и т. д.

Бреланъ-карре. Бреланъ такого рода, въ которомъ на вскрышѣ находится карта одинаковой стоимости съ бреланомъ на рукахъ.

Бреланъ-фавори. Въ прежнемъ бреланъ, вскрышка первой таліи въ партіи опредѣляла стоимость картъ, которыя составляли бреланъ-фавори. Если на вскрытій была дама, то всѣ бреланъ, изъ дамъ, были бреланъ-фавори.

Бреланъ-мистири, есть дама трэфъ вмѣстѣ съ двумя другими картами одинаковой стоимости и масти.

Бреланъ-Сентъ-Джемсъ. Также, какъ и предыдущій, состоитъ изъ двухъ картъ одинаковой масти и стоимости, въ соединеніи только съ валетомъ трэфъ.

Карре. Права, которые имѣетъ первый играющій въ рукъ ставить на столъ столько жетоновъ, сколько ихъ уже находилось до сдачи картъ.

Ставка. Деньги, которыя каждый играющій кладетъ передъ собою.

Сорвать ставку. Выиграть всѣ деньги, которыя лежатъ передъ играющимиъ.

Прилагеніе. Предложеніе держать (ставить) извѣстную сумму, противъ одного или нѣсколькихъ игроковъ.

Конъ. Поставить всѣ находящіяся передъ собою деньги.

Неиграю. Выйти съ выигрышемъ до окончаніи партіи изъ игры.

Fausse. Называется карта той масти туза, котораго у васъ нѣтъ.

Бросилъ. Покинуть игру, или свою ставку.

Хлюсть. Три карты, слѣдующія въ порядкѣ, но безъ туза. Хлюсть отъ короля, хлюсть отъ дамы.

Сдатчикъ. Значить собрать карты, которыя служили въ предшествующую талію; стасовать ихъ и положить налѣво отъ себя.

Мистири. Дама или валетъ трефъ, смотря по тому, оставлены ли дамы или валеты въ игрѣ.

Темная. Не открывать игры.

Паролъ. Значить передать другому право сдѣлать надбавку къ ставкѣ.

Позны. Число, которое составляютъ нѣсколько картъ одной масти, взятыя вмѣстѣ.

Привилеія. Преимущество, которое имѣетъ первый въ рукѣ для выигрыша таліи, когда у него одинаковое число очковъ съ своимъ противникомъ.

Пари. Поставить извѣстную сумму сверхъ той, которая уже стояла. Другими словами, предложить участвующему игроку увеличить пари.

Обойщикъ. Тотъ играющій, у котораго остается всего только одинъ жетонъ и онъ обязанъ его ставить.

Рискуетъ. Такъ говорится объ игрокѣ, который при дурныхъ картахъ, ставитъ значительную сумму и благодаря этому выигрываетъ.

К Р И Б Б Е Д Ж Ъ.

Криббеджи существенно отличается от другихъ игръ безконечнымъ разнообразіемъ шансовъ. Въ Англіи на него смотрятъ какъ на игру весьма полезную для юношества и развивающую числительныя способности.

Въ криббеджъ играютъ различнымъ образомъ: вдвоемъ, втроемъ, и вчетверомъ; въ пять, въ шесть, а иногда и въ семь картъ.

Правила этой игры, смотря по обществу играющихъ, измѣняются. Мы приводимъ тѣ изъ нихъ, которыя болѣе другихъ употребительны.

1. Сдающій можетъ показывать свои карты, но если онъ покажетъ карты своего противника, то послѣдній имѣетъ право записать за нимъ два поэна и требовать новой сдачи.

2. Если сдающій сдалъ лишнія карты одному или другому играющему, то тотъ, который не сдавалъ, можетъ записать за нимъ два поэна и требовать кромѣ того новой сдачи, если только онъ замѣтитъ ошибку раньше чѣмъ карты были взяты на руки. Но если онъ не хочетъ, чтобъ пересдали, то беретъ и лишнія карты.

3. Если у кого нибудь изъ играющихъ на рукахъ больше картъ, чѣмъ бы слѣдовало, то противникъ его записываетъ за нимъ четыре поэна и можетъ требовать новой сдачи.

4. Если играющій коснется картъ послѣ сдачи, передъ тѣмъ какъ снимать для вскрыши, то противникъ его можетъ записать за нимъ два поэна.

5. Когда играющій насчитаетъ себѣ лишніе поэны, то про-

тивникъ его не только имѣть право стереть ихъ, но и записать себѣ столько же.

6. Чтобы отличать поэны, употребляютъ продолговатую дощечку въ которой просверлены 61 дырочки, и снабженную двумя колочками. Эти то 61 поэновъ и составляютъ партію.

7. Если играющій безъ надобности прикасается къ своимъ собственнымъ колочкамъ, то даетъ этимъ право противнику отмѣтить два поэна, если переставитъ колокъ, стоящій впереди, то онъ обязанъ поставить его позади другаго колка. Во всякомъ случаѣ, если колки переставлены, то зритель имѣетъ право разставить ихъ по своему усмотрѣнію, не смѣя однако вмѣшиваться въ игру.

8. Когда играющій ошибается при счетѣ, или забываетъ прибавлять себѣ поэны, то нѣкоторые допускаютъ, чтобы противникъ его прибавилъ эти поэны себѣ. Но обыкновенно разсѣянный игрокъ наказывается тѣмъ, что ему не позволяютъ считать свои поэны.

9. Каждый игрокъ послѣ того, какъ кончить, можетъ положить свои карты въ колоду.

10. Когда играютъ въ криббеджъ въ пять картъ, то сдаютъ по одной; но если играютъ въ шесть картъ, то по три. Если же въ восемь, то по четыре.

11. При криббеджѣ въ пять картъ, играющій, который не сдаетъ въ началѣ, записываетъ себѣ три поэна, но этого не бываетъ, когда играютъ въ шесть или восемь картъ.

12. Нѣкоторые считаютъ нѣсколько картъ одной масти, если три или болѣе картъ одной масти играютъ подъ рядъ, т. е. тотъ, кто играетъ 3-ю карту, считаетъ 3, бросаящій 4, и такъ далѣе, если только играется пять и много шесть картъ.

Криббеджъ въ пять картъ.

13. Тотъ, кто сниметъ подъ младшую карту долженъ сдавать; послѣ чего каждый играющій сбрасываетъ изъ пяти

картъ даѣ, чтобы образовался *крибъ*, который всегда принадлежит сдающему; затѣмъ противникъ снимаетъ остальную колоду, а сдающій, вскрывая верхнюю карту, кладетъ ее на *крибъ*. Если карта эта будетъ валетъ, то онъ приписываетъ два поэна.

14. Карта на вскрышѣ можетъ считаться каждымъ изъ играющихъ, стоитъ имъ показать только свою игру; ея считаютъ также и въ *крибъ*. Первый играющій, снявъ и сбросивъ карты, ходить одной картой, къ которой другой старается подобрать пару, или долженъ отвѣчать на нее другой картой, число очковъ которой, сложенное съ числомъ очковъ первой, должно равняться 15. Тогда тотъ, который еще не сдавалъ, идетъ, стараясь сдѣлать *paire royale*, *sequence*, *couleurs*, если онъ только допускаются, или 15, съ тѣмъ условіемъ, чтобы карты, которыми ходили не превосходили послѣдняго числа. Такимъ образомъ продолжаютъ по очереди до тѣхъ поръ, пока число очковъ картъ, которыми ходаки не составятъ 31, или приблизительно это число.

15. Когда играющій, котораго очередь ходить, не въ состояніи положить карту, съ которой вмѣстѣ бы составилось 31 очко, или покрайней мѣрѣ приблизилось къ нему, то говорить *Allez*. На этомъ основаніи, его противники имѣютъ право, записать 1 поэнъ и онъ долженъ крыть эту карту. Если онъ покроетъ такъ, что число очковъ равно будетъ 34, то записываетъ 2 поэна. Кромѣ того, послѣдній играющій, часто имѣетъ возможность сдѣлать *raires* и *sequences*.

16. Остающіяся затѣмъ карты не разыгрываются, но каждый играющій, сосчитавъ во время игры, число выигранныхъ имъ очковъ, продолжаетъ (сперва тотъ игрокъ, который не сдавалъ, а за нимъ и сдававшій) считать и брать изъ своей игры также какъ изъ *криба*, считая карты всѣми возможными образами, какъ показано ниже и всегда принимая въ расчетъ карту на вскрышѣ.

За каждыя 15 очковъ 2 поэна.

За раіге или двѣ одинаковыя карты. 2 поэна.
 За раіге royale или три одинаковыя карты. 6 поэновъ.
 За двойную раіге или четыре одинак. карты. 4 поэна.
 За двойную раіге royale или шесть картъ. 12 поэновъ.
 За séquence, (*секансъ*) смотря по числу.
 За масти, тоже смотря по числу.

За валета той масти, которая на вскрышѣ, полагается одинъ поэнъ. Но если на вскрышѣ валетъ, то его не считаютъ и ходивши съ него ничего не приписываютъ.

N. В. Три карты одной масти на рукахъ, или четыре, считая вмѣстѣ съ *крибомъ* обыкновенно даютъ право играющему считать это число за масть, и однимъ лишнимъ поэномъ больше, если на вскрышѣ масть та же. Но между хорошими игроками не принято считать масти въ *крибъ* развѣ только всѣ карты, въ томъ числѣ и вскрытая, будутъ одной масти.

17. Снеся карты для *криба*, необходимо, чтобъ каждый разсматрѣлъ, не только то, что у него находится на рукахъ, но также и кому принадлежить и обратилъ бы вниманіе на положеніе партіи, потому что въ различныхъ случаяхъ надо и поступать различно. Когда у играющаго раіге royale, то вообще выгодно сносить остальные карты въ *крибъ*, съ тѣмъ условіемъ однако, что впервыхъ, эти карты не двѣ пятерки, двойка и тройка, пятерка и шестерка, семерка и осьмерка, пятерка и другая какая-нибудь карта стоющая десять, воторыхъ, если *крибъ* принадлежить противнику или наконецъ въ третьихъ, если партія идетъ къ концу.

18. Не желающій портить своей игры, долженъ сносить въ свой *крибъ* младшія карты, разсчитывая, чтобъ у него вышло бы 15 мастью или картами, если только противникъ пяти не выигралъ. Въ послѣднемъ случаѣ ему гораздо выгоднѣй придержать эти карты, чтобы помѣшать ему выиграть партію.

Нужно поступать совершенно наоборотъ относительно *криба* своего противника.

19. Младшія карты представляютъ обыкновенно болѣе въ-

роятности выиграть партію. Масти и *секансы* въ особенности, если только они одной масти, по большей части лучшія карты, потому что черезъ нихъ играющій часто можетъ поддержать свой собственный *крибъ* или разстроить *крибъ* своего противника, которому никогда не нужно давать валета, если его только можно удержать съ пользой.

20. Нѣтъ необходимости, чтобъ *Секансы* шли по порядку. Достаточно, если на столѣ *секансъ* составляетъ силу, такъ что не нужно прибавлять ни одной карты.

21. Двадцать девять, есть число самое высшее, которое можно только выиграть съ тѣми картами, которыя на рукахъ, или черезъ *крибъ* (въ пять или шесть картъ. Игра эта образуется изъ трехъ пятерокъ, трехъ валетовъ и четвертой пятерки, когда валетъ на вскрышѣ, что впрочемъ случается весьма рѣдко. Но двадцать четыре, не есть необыкновенное число: оно можетъ составиться изъ четырехъ троекъ и девятки, или двухъ пятерокъ и двухъ шестерокъ, и посредствомъ другихъ комбинацій, съ которыми знакомить насъ практика.

Безконечное разнообразіе комбинацій въ *криббеджѣ* дѣлаетъ почти невозможнымъ, въ небольшой промежутокъ времени дать играющимъ достаточныя наставленія, когда слѣдуетъ сбросить, когда придержать извѣстныя карты, и наконецъ какъ ходить съ нихъ при извѣстномъ положеніи игры. Этому могутъ насъ научить только практика, расчетъ и вниманіе.

Шансы иногда такъ необыкновенны и неожиданны, что случается даже съ искусными игроками что въ *криббеджѣ* въ пять картъ, когда у одного играющаго противника уже 56 поэновъ, счастливый игрокъ, не имѣвшій ни одного поэна, оканчиваетъ партію въ двѣ сдачи, между тѣмъ какъ противникъ его не дошелъ еще до 60. Въ *криббеджи* вчетверомъ можетъ случиться, что игроки не имѣвшіе ни одного поэна, а именно: сдающій и его партнеръ если только вскрыется валетъ, дѣлаютъ 61 поэнъ въ одну сдачу, между тѣмъ какъ противники ихъ не сдѣлаютъ больше 24.

Шансы поэновъ на рукахъ вычисляются около 5 или 6; а тѣ, которые выигрываютъ вовремя игры, считаютъ 2—для сдающаго, 1 для его противника, т. е. около 6 приблизительно за партію.

Вѣроятности поэновъ *криба*, считаются за 5, такъ что каждый играющій въ двѣ сдачи сдѣлаетъ 16, и такъ далѣе до конца партіи. Отсюда можно заключить, что первый играющій имѣетъ преимущество, когда карты одинаковы и играющіе равно искусны въ игрѣ.

Соблюдая этотъ расчетъ, играющій можетъ судить, хороша ли у него игра и сообразно съ этимъ играть. Если онъ отсталъ и у него хорошія карты, то онъ нападаетъ на противника; если игра его не велика, онъ выжидаетъ хорошаго случая.

22. Криббеджъ въ восемь картъ играется весьма рѣдко.

23. Иногда играютъ въ особый родъ криббеджа втроемъ, гдѣ играющіе выходятъ изъ игры по очереди, но не при каждой партіи, а при каждой сдачи. Въ этотъ криббеджъ обыкновенно выигрываетъ сдающій.

24. Криббеджъ въ шесть картъ отличается отъ криббеджа въ пять тѣмъ, что играющіе (всегда двое) начинаютъ *ровно*, и послѣдній не отмѣчаетъ ни одного поэна. Они удерживаютъ на рукахъ по четыре карты, и всѣ карты играютъ какъ въ криббеджъ втроемъ или вчетверомъ въ пять картъ. Въ эту партію, послѣднему игроку есть выгода придержать какъ можно больше младшихъ картъ въ надеждѣ, что онъ составитъ 15 *секансовъ* или *два карты* кромѣ послѣдняго поэна, или 31.

Эти партіи криббеджа въ три и въ четыре, а также въ 6 и 8 картъ, гораздо легче партій въ пять картъ (вдвоемъ) и, потому, онѣ не такъ приняты между хорошими игроками.

25. Нѣсколько искусныхъ игроковъ въ Лондонѣ выдумали игру, называющуюся *криббеджъ-фиакръ*, которая игралась слѣдующимъ образомъ: двѣ особы становились къ окну, на

одной из многолюдных улиц. Одна из них считала всех извозчиков ъдущих справа, а другая ъдущих слѣва. Если у дверецъ экипажа можно было разглядѣть кого-нибудь, то это считалось за *carte marquantes*, а если позади нихъ *находился* мужчина или молодой мальчикъ, то его считали вале-летомъ и отмѣчали за это поэмъ.

Э К А Р Т Е.

Впродолженіи тридцати лѣтъ, экарте было въ большомъ ходу. Въ него играли вездѣ. Предпочтеніе, данное этой игрѣ объясняется скорымъ и несложнымъ ея ходомъ, допущенными въ ней комбинаціями и тонкостями, которыя заставляютъ быть всегда на сторожѣ. Вслѣдствіе большого числа принимающихъ участіе въ этой игрѣ, бываетъ источникомъ многихъ обмановъ, которыми шулера и воспользовались, вслѣдствіе этого экарте, потеряло многихъ изъ своихъ сторонниковъ.

Правила игры.

1. Экарте играется вдвоемъ.
2. Обыкновенно въ игру входятъ одинъ или нѣсколько человекъ.
3. Играть со входящими играющими называется обыкновенно *faïte* или *cul-levé*.
4. Партія играется въ пять поэновъ, которые отличаются четырьмя жетонами или *контръ-марками*.
5. Для игры въ экарте нужна колода въ 32 карты, стоимость которыхъ идетъ въ слѣдующемъ порядкѣ: король, дама, валетъ, тузъ, десятка, девятка, осьмерка и семерка каждой масти.
Масти слѣдующія: черви, бубны, трефы и пики. Первые двѣ—красныя, вторыя двѣ черныя.
6. Обыкновенно берутъ двѣ игры разноцвѣтнаго крапа, чтобъ не ошибаться въ порядкѣ сдачи.

7. Проигравшій имѣтъ право потребовать, обмѣняться колодами съ выигравшимъ.

8. Игрокъ, входящій въ партію, можетъ выбрать колоду которой онъ хочетъ сдавать.

9. При каждой партіи, когда ставка значительнѣе, можно брать новыя колоды.

10. Проигрывающій всегда имѣтъ право спрашивать новую колоду, если даже партія и не кончена.

11. Чтобы знать, кому сдавать, каждый изъ игроковъ снимаетъ и показываетъ нижнюю карту.

12. Тотъ играющій, который не показалъ своей карты, долженъ сдавать.

13. Если снимая, вскрыешь двѣ карты, то старшая не считается.

14. Если снимающій уронить карту, и она вскрыется, то ее считаютъ.

15. Если въ игръ есть карты перевернутыя и если обстоятельство это замѣтять, послѣ того какъ снимутъ, то переснимать не нужно.

16. Если кто сниметъ подъ карту уже перевернутую, долженъ переснять.

17. Сниманіе не считается, когда каждый изъ играющихъ сниметъ подъ одну и ту-же карту, т. е. подъ двухъ королей, двухъ дамъ, двухъ валетовъ и т. д. Если одинъ изъ играющихъ сниметъ *подъ ту-же карту*, долженъ переснять.

18. Тотъ, кто сниметъ подъ старшую карту, долженъ сдавать.

Обыкновенно считаютъ что сдавать весьма выгодно, потому что шансы сдающаго равняются шансамъ его противника и кромѣ того можно еще вскрыть, но тѣмъ не менѣе выгода не всегда на сторонѣ сдающаго.

19. Когда уже опредѣлили чья сдача, и замѣтять, что игра не вѣрна, то есть, или недостаетъ нѣсколькихъ картъ, или же нѣсколько одинаковыхъ, то колоду нужно перемѣнить. Но

сдача остается за тѣмъ, которому приходилось сдавать по старой колодѣ.

20. Каждый игрокъ сдаетъ по очереди.

21. Взявшій взятку въ партію *lède*, идетъ въ томъ же порядкѣ, до конца условленнаго числа игръ.

Партія *lède* состоитъ изъ двухъ или трехъ партій. Чтобы выиграть партію необходимо выиграть двѣ игры.

22. Сдающій тасуетъ и даетъ снять своему противнику.

Послѣдній имѣетъ право перетасовать, а тотъ, который сдаетъ долженъ стасовать еще разъ. Снимать должно въ одинъ пріемъ, иначе противникъ можетъ или признать, или не признать снимку, заставивъ переснять или пересдать.

23. Если снимка сдѣлана или первой, или послѣдней картой колоды, то она не признается правильной.

24. Для того, чтобъ она была правильна, нужно оставить по крайней мѣрѣ четыре карты сверху или такое же количество снизу.

25. Если тотъ, который долженъ играть первымъ, стасуетъ уже перетасованныя карты, въ другой разъ, не сниметъ, то его противники имѣютъ право требовать новой снимки.

26. Сдающій даетъ десять картъ: пять одному и пять другому. Онъ сдаетъ ихъ (смотря по желанію), по одной, по двѣ, или по три, начиная съ противника.

Одинадцатую карту онъ вскрываетъ и кладетъ направо отъ себя оставшіяся карты, которыя и называются талономъ.

Вскрытая карта, служить для опредѣленія масти козыря.

27. Во все продолженіе партіи, каждый играющій обязанъ сдавать карты такимъ образомъ, какъ началъ; если онъ началъ сдавать по одной, то также долженъ и продолжать по одной; по двѣ или по три, если уже такъ началъ.

Впрочемъ, сдающій имѣетъ право сдавать карты другимъ образомъ, только прежде, чѣмъ снимать, онъ долженъ предупредить своего противника. Если онъ не предупредилъ заблаговременно, то первый играющій можетъ требовать,

чтобъ сдача шла по прежнему или чтобъ талія была начата снова.

28. Если послѣ сдачи нѣсколькихъ картъ, первый, которому приходится играть, замѣтитъ, что онѣ сданы не по вышеозначенному правилу, то онъ имѣетъ право, пока еще не вскрытъ козырь, признать талію правильной или требовать пересдачи.

29. Если при первой сдачѣ есть одно или нѣсколько картъ перевернутыхъ въ игрѣ, и это обстоятельство будетъ замѣчено играющимъ, не выдавшимъ еще своихъ картъ, то сдававшій долженъ пересдать. Если вскрытый козырь счетомъ однадцатая карта, то талія считается правильной, потому что перемѣна этой карты не можетъ, измѣнить партію.

30. Если замѣтить уже послѣ того, какъ сдѣлаютъ сносъ (44), что въ игрѣ есть перевернутыя карты и онѣ принадлежатъ сдающему, то талія считается правильной.

Если же напротивъ, хоть одна перевернутая карта достанется не сдающему, то послѣдній имѣетъ право или признать талію правильной или нѣтъ.

31. Если сдавая, или дѣлая сносъ, перевернется одна или нѣсколько картъ изъ игры сдающаго, то талія признается правильной даже и въ томъ случаѣ, если противникъ его замѣтитъ вскрытыя карты, послѣдній же, напротивъ, имѣетъ право признать или не признать талію правильной, если перевернутыя карты принадлежатъ къ его игрѣ.

32. Когда играющій сдаетъ вмѣсто своего противника, и эта ошибка будетъ замѣчена до вскрытія козыря, талія начинается снова.

Если обстоятельство это будетъ замѣчено уже послѣ того, какъ вскрытъ козырь но не сдѣланъ сносъ, или ходъ, то игра въ этомъ видѣ остается до слѣдующей таліи, а новую игру сдаютъ другой колодой.

Если же это замѣтятъ послѣ того, какъ снесли уже или сдѣлали ходъ, то талія тогда продолжается.

33. Когда тотъ, кому сдаютъ карты замѣтитъ, что у него ихъ не пять, и замѣтитъ это до вскрытія козыря, то ошибку стараются поправить, восстанавливая, по возможности, порядокъ сдачи. Если же козырь былъ уже вскрытъ, то тотъ, кто долженъ ходить, можетъ по выбору, взять первую или двѣ первыя карты талона или не признать таліи и *завладѣть сдачей*, если только ошибка произошла не по его винѣ. Въ противномъ случаѣ, онъ проигрываетъ одинъ поэнъ и не можетъ отмѣтить за короля.

Точно также теряютъ одинъ поэнъ и право считать короля, если послѣ сноса будутъ играть больше чѣмъ на пяти картахъ.

34. Когда карты были замѣчены обоими игроками, и если у сдающаго не достаетъ картъ, то противникъ его имѣетъ право или дать ему первую или двѣ первыя карты *талона*, или же совсѣмъ не признать таліи, завладѣвая сдачей.

Если сдающій сдалъ себѣ лишнюю карту, его противникъ, точно также можетъ завладѣть сдачей или дать наудачу карту изъ своей игры сдающему.

35. Если тотъ, кому приходится ходить первому, замѣтитъ, что у него недостаетъ одной или нѣсколькихъ картъ, то онъ имѣетъ право взять первую или двѣ первыхъ изъ талона; а также завладѣвъ сдачей, сдать новую талію.

36. Если каждый изъ играющихъ имѣетъ пять картъ, а сдающій вскрыетъ вмѣсто одной двѣ или нѣсколько, то противникъ имѣетъ право восстановить вскрышу, помѣстивъ остальные карты по порядку въ талонъ, или возобновить талію.

37. Всякая игра, какъ уже сказано нами, играется въ пять поэновъ.

38. Тотъ, который вскрываетъ короля, отмѣчаетъ одинъ поэнъ.

39. Тотъ, который вскрываетъ козырнаго короля, отмѣчаетъ тоже одинъ поэнъ; но передъ этимъ, не бравъ еще ни одной взятки, т. е. прежде чѣмъ карта коснется стола, онъ долженъ объявить, что король у него.

Объявляя короля, говорятъ: король у меня.

Если ходить прямо съ первой карты съ короля, то можно отмѣчать за него не объявляя.

Имѣютъ право не объявлять короля, но въ такомъ случаѣ за него не отмѣчаютъ. Такимъ образомъ поступаютъ желая обмануть своего противника.

40. Тотъ, кто сдаетъ, прежде чѣмъ сдѣлаетъ ходъ, обязанъ объявлять короля, если послѣдній находится въ его игрѣ. Но гораздо выгоднѣй объявлять объ этомъ, послѣ того какъ противникъ уже сдѣлалъ первый ходъ.

41. Если играющій объявитъ короля, не имѣя его въ своей игрѣ, то противникъ его имѣетъ право взять назадъ карты, которыми онъ сходилъ.

42. Играющій, взявшій три взятки, отмѣчаетъ одинъ поэнъ. Тотъ, кто беретъ всѣ взятки отмѣчаетъ два поэна.

43. Больше двухъ поэновъ отмѣтить нельзя, развѣ только есть король.

44. Если первый, которому приходится ходить, недоволенъ своими картами, то онъ можетъ просить, чтобъ ему дали другія карты, сколько ему вздумается, не больше, впрочемъ, пяти, говоря при этомъ: *я сношу или предлагаю*.

Противникъ разсматриваетъ свою игру, и если онъ думаетъ улучшить ее сносомъ, то отвѣчаетъ: *сколько?* и отдаетъ просившему число требуемыхъ картъ, при томъ беретъ и себѣ самому столько картъ, сколько онъ снесъ.

Если сдающій отказывается отъ сноса, и не сдѣлаетъ ни одного поэна, то онъ теряетъ два поэна. Первый дѣлающій ходъ, теряетъ столько же, если онъ, не дѣлая сноса, не сдѣлаетъ ни одного поэна.

45. Сдающій всегда обязанъ объявить сколько онъ сноситъ, если его спрашиваетъ объ этомъ противникъ.

Можно сносить одинъ, два, три раза, пока не выйдетъ весь талонъ.

46. Легко можетъ случиться, что противникъ будетъ все

сносить, и уже не будет доставать для него новыхъ картъ въ талонѣ, а другой все время будетъ отвѣчать ему: *сколько?* Тогда тотъ, который сносилъ, беретъ карты талона и дополняетъ свою игру изъ послѣдняго сноса.

47. Ни въ какомъ случаѣ нельзя отказываться отъ картъ, которыя просили и тотъ, кто ихъ даетъ, не можетъ ихъ удержать, если онъ только воспользовался предложеніемъ прибѣгнуть къ сносу.

48. Если, во время сносовъ, первый получающій карты замѣтитъ, что ему не все дали карты, которыя онъ требовалъ онъ ихъ пополняетъ изъ числа картъ, которыя употреблялъ его противникъ, *въ послѣдовательномъ порядкѣ талона*. Но если онъ уже перемѣшалъ свои карты, то первый, которому придется ходить пополнить ихъ изъ талона.

49. Если сдавая карты послѣ сноса, перевернуть одну изъ нихъ какъ при началѣ сдачи, то противникъ можетъ требовать новую карту, и ему не въ правѣ въ этомъ отказать.

50. Если послѣ сдачи и сноса, играютъ на количествѣ картъ, большемъ пяти, то теряютъ поэнъ. Также теряется и право отмѣчать за короля.

51. Случается иногда, что послѣ сдачи и сноса а также и прежде, у играющаго больше картъ, чѣмъ слѣдуетъ. Тогда лишнія карты на удачу выдергиваются постороннимъ лицомъ, не участвующимъ въ игрѣ.

52. Всякій играющій, прежде чѣмъ получить новыя карты, бросаетъ тѣ, которыя онъ сноситъ въ сторону противоположную талону. Сносы двухъ игроковъ не должны смѣшиваться, и никто не имѣетъ право смотрѣть ихъ; въ противномъ случаѣ, его заставляютъ играть, открывъ свои карты.

53. Для того, чтобъ партія считалась начатою, первому дѣлающему ходъ, необходимо объявить короля, или заявить желаніе сдѣлать сносъ, или, сдѣлать ходъ.

Что же касается до послѣдняго, дѣлающаго ходъ, то ему необходимо положить талонъ, или обозначить козыря, спро-

силь сколько сносить, или наконецъ объявить, что онъ самъ не хочетъ сносить.

54. Нельзя отказываться сбрасывать требуемую масть, если она только есть на рукахъ.

55. Точно также нельзя скидывать младшую карту масти, если у васъ есть старшая, напр. вы не можете сбросить в-алета пикъ на даму пикъ, если у васъ есть король той же масти.

Если сбросили не по приведеннымъ правиламъ, и это замѣтили, то каждый играющій снова беретъ свои карты. Въ этомъ случаѣ, сдѣлавшій ошибку записываетъ всего только одинъ поэнъ, если онъ беретъ всѣ взятки, и ни одного если онъ только возьметъ одну взятку.

56. Если кто выходитъ изъ экарте, то проигрываетъ; какъ и въ большей части игръ, Бросать игру нельзя когда есть поставленные пари.

57. Играющій, съ которыми держали пари, можетъ слушаться совѣтовъ держащаго за него пари, если онъ находитъ ихъ хорошими, но принудить его къ этому нельзя.

58. Когда пари заключено подъ условіемъ реванша (отыграться), то реваншъ обязателенъ только для выигравшаго; проигравшій можетъ отъ него отказаться.

59. Наконецъ, такъ какъ пари въ партіи бываютъ по договору, то для того, чтобы они существовали, необходимо возобновлять ихъ каждый разъ, по ранѣе сдѣланному между двумя играющими условію.

Правила для игры въ экарте.

1. Иногда не благоразумно сносить, когда вы хотите освободиться отъ меньшинства вашихъ картъ, потому что шансы, на взятіе двухъ хорошихъ картъ могутъ быть неблагоприятны, такъ какъ вы не знаете, сколько снесетъ вашъ противникъ.

И такъ какъ отъ перваго играющаго зависитъ выборъ сно-

сигь-ли или играть такъ, то онъ хорошенько долженъ раз-
сигь-сигьть игру свою еще до сносиг.

2. Егь извѣстныя игры, называемыя правильными, дру-
гими словами такія игры, въ которыя можно проигратъся
только тогда, когда у вашего противника егь два козыря.
При такомъ расположеніи картъ, сносить ихъ нельзя.

3. Если у васъ егь козырь, король, дама и двѣ слѣдую-
щія карты той же масти, начинайте ходить съ дамы и съ
младшихъ той же масти картъ. Если дама будетъ бита, то у
васъ остаются двѣ карты, чтобъ удержать за собой ходъ
и продолжать игру.

4. Если у васъ егь козырь, король и три карты сънимъ
одномастныхъ, начинайте ходить съ козыря, если только это
крупная карта.

5. Если у васъ егь маленький козырь, терцъ и маленькая
карта другой масти, то начинайте ходить съ сильной масти
съ короля; если онъ будетъ битъ? то продолжайте козы-
рять, а потомъ опять идите съ сильной масти.

6. Если у васъ два козыря, тузъ и два разномастныхъ ва-
лета, то начинайте съ валета, который защищенъ. Если вы
возьмете взятку, и ваши козыри окажутся хорошими, то про-
должайте съ нихъ.

7. Если у васъ два козыря и три карты другой масти, то
придержите козырей на случай.

8. Если у васъ два козыря, король, и кромѣ того двѣ
другія карты, ходите съ маленькой карты и овладѣйте опять
ходомъ черезъ козыря; продолжайте играть другимъ козы-
ремъ, и если онъ не будетъ битъ, то ходите королемъ.

9. Если у васъ егь два козыря, дама и однамастная кар-
та, а также и другая маленькая разной съ ней масти, то хо-
дите съ вашей дамы, предполагая, что у вашего противника
егь крупный козырь. Если она взята козыремъ, то овладѣ-
вайте опять вашимъ ходомъ маленькимъ козыремъ, потомъ
ходите вторымъ вашимъ козыремъ, а вслѣдъ за нимъ и кар-

той одной масти съ дамой. Если одинъ изъ вашихъ козырей не важенъ, начинайте съ карты, которая не имѣетъ одинаковой себѣ масти. Если вашъ противникъ побьетъ ее и выйдетъ въ масть, то вашъ маленькій козырь будетъ играть.

10. Если у васъ есть король не защищенный, и другой король, защищенный другой картой, или дама съ одномастной картой, то ходите съ защищенного короля и продолжайте въ ту же масть, такъ какъ между этими картами нѣтъ ни одного козыря. Если вашъ противникъ побьетъ короля козыремъ, вы имѣете шансы получить ходъ, взявши другимъ королемъ или дамой.

11. При сепансѣ изъ трехъ козырей; ходите со старшаго.

12. Если вы начнете козырять и не думаете, чтобы вашъ противникъ придержалъ одну масть, то придержите остальныхъ вашихъ козырей, чтобъ завладѣть снова ходомъ и ходите съ одной изъ младшихъ картъ.

13. Если, послѣ двухъ взятокъ, у васъ останутся дама, и два маленькіе козыря, то скорѣй идите въ маленькую карту, а не даму, которыхъ вашъ противникъ легко можетъ побить королемъ.

14. Если у васъ плохая игра и всего только одинъ козырь, начинайте всегда съ самой младшей и плохой карты, прибегая вашего козыря для взятки.

15. Есть одинъ случай, когда въ высшей степени не расчетливо объявлять короля. Предположимъ, что вы отмѣтили уже *три поэна*, и противникъ вашъ не дастъ вамъ сносить, или же будучи первымъ въ рукѣ, играетъ безъ сноса. Въ томъ и другомъ случаѣ, если онъ не возьметъ трехъ взятокъ, то проигрываетъ два поэна.

Очевидно, что шансы ваши на выигрышъ увеличатся, если вы замаскируете вашу игру, т. е. не объявите короля.

16. Изъ всего вышесказаннаго ясно, что перевѣсъ въ игрѣ зависить скорѣе отъ искусной комбинаціи, и отъ быстрого расчета шансовъ въ разные періоды игры, нежели отъ хорошихъ картъ.

Два нижеприведенные примѣра подтверждаютъ этотъ выводъ.

И Г Р А I.

Сдающій.	Первый играющій.
Тузь, король и девятка пикъ.	Дама козырей.
Валетъ и девятка трефъ.	Дама трефъ.
	Тузь червей.
	Осерка и семерка пикъ.

Начинающій ходитъ съ осерки пикъ; сдающій можетъ взять девяткой, но въ такомъ случаѣ онъ проигрываетъ. Напротивъ, если онъ возьметъ королемъ, то онъ выиграетъ, потому что его противникъ можетъ подумать, что у него нѣтъ больше картъ этой масти. Затѣмъ сдающій ходитъ съ валета трефъ, котораго противникъ беретъ дамой; послѣдній идетъ козырной дамой и вызвавъ у сдающаго своей осеркой пикъ короля, можетъ вообразить, что его семерка пикъ беретъ, ходитъ съ нея и проигрываетъ познъ. Напротивъ, если сдающій взялъ бы осерку пикъ девяткой, то противникъ его послѣ козырной дамы пошелъ бы въ червоннаго туза и такимъ образомъ выигралъ бы познъ.

И Г Р А II.

Сдающій.	Первый играющій.
Дама и девятка козырей.	Валетъ и десятка козырей.
Валетъ и десятка трефъ.	Король бубенъ.
Семерка червей.	Король и десятка червей.

Первый ходъ долженъ быть съ короля бубенъ; сдающій побьетъ его своей девяткой козырей и выйдетъ съ валета трефъ; первый играющій возьметъ его своей козырной десяткой и пойдетъ съ червоннаго короля, на котораго противникъ сброситъ ему семерку; потомъ онъ ходитъ въ червонную десятку, которую сдающій и беретъ своей козырной дамой. Но валетъ козырей беретъ послѣднюю взятку, а вмѣстѣ съ тѣмъ выигрываетъ познъ первый играющій.

Но если бы онъ вмѣсто короля бубенъ сдѣлалъ первый

ходъ съ валета козырей, онъ проигралъ бы поэна. Дѣйстви-
тельно, сдающій взялъ бы этого валета дамой, и пошелъ бы
съ валета трефъ, послѣдній былъ-бы взять козырной десят-
кой. Тогда оставшійся козырь и десятка трефъ обусловливали
бы выигрышъ поэна за сдающимъ.

Вышеизложенныя правила познакомятъ читателя съ основ-
ными правилами и тонкостями игры, а близкое знакомство
съ шансами будетъ руководить его расчетомъ при сносѣ. Въ
особенности онъ всегда долженъ слѣдить за записью и пом-
нить, что расчеты его съ противникомъ не схожи между со-
бою и измѣняются въ разные моменты игры.

Наконецъ онъ долженъ слѣдить за тѣмъ, чтобы не дать
противнику какого нибудь намека своимъ поведеніемъ. Хо-
лодность и безстрастіе суть два качества неизбѣжныхъ
при экартѣ.

Шансы игры.

Можно держать 7 противъ одного, что сдающій не вскрыетъ
короля.

Можно держать 4 противъ одного, что первый играющій
или сдающій не возьметъ двухъ козырей, предполагая, что
онъ сноситъ три карты.

Можно держать 3 противъ одного, что онъ не возьметъ
одного козыря или болѣе.

Имѣя уже одного козыря, и снося три карты, можно дер-
жать $6\frac{1}{2}$ противъ 1, что онъ не купитъ козыря или же можно
держать 6 противъ 5, что онъ купитъ одного, можно держать
 $5\frac{1}{2}$ противъ одного, что нѣтъ короля при первой сдачѣ ни
у одного изъ играющихъ.

NB. Когда сдающій и первый играющій сносятъ одинаковое
число картъ, то шансы ихъ одинаковы. Эти шансы измѣня-
ются только вслѣдствіе относительнаго числа картъ, сбро-
шенныхъ каждымъ.

Флорентинъ.

Игра эта занесена къ намъ изъ Италіи. Она изобрѣтена въ Неаполѣ, гдѣ и въ настоящее время она въ большомъ употребленіи; гдѣ при томъ играютъ съ тѣмъ увлеченіемъ, которое характеризуетъ жителей этой прекрасной страны.

Игра эта требуетъ полной колоды въ пятьдесятъ двѣ карты, но можно при случаѣ удовольствоваться и тридцатью двумя. Играющіе—банкометъ и понтеры, число которыхъ неограниченно.

Банкометъ, стасовавъ карты, передаетъ ихъ понтерамъ сидящимъ вокругъ стола, для того чтобъ каждый могъ тасовать ихъ. Когда колода переходитъ къ банкомету, онъ тасуетъ ихъ снова и даетъ (подрѣзаетъ) снять тому понтеру, которому пожелаетъ. Затѣмъ онъ вскрываетъ первую карту и кладетъ ее передъ собой: она называется картой банкомета.

Предположимъ, что карта эта будетъ король, то выигрышъ или проигрышъ обусловливается болѣе или менѣе скорымъ выходомъ другаго короля.

Послѣ того, какъ банкометъ вскрылъ свою карту, онъ вскрываетъ другую и кладетъ на столъ.

Положимъ, это будетъ тузъ. Тѣ понтеры, которые рассчитываютъ, что онъ выйдетъ раньше короля, дѣлаютъ свои ставки на туза. Послѣ того какъ ставки сдѣланы, банкометъ ставитъ суммы равныя ставкамъ понтеровъ. Затѣмъ банкометъ вскрываетъ, положимъ, валета на котораго точно также дѣлаютъ ставки, какъ и на туза; такимъ образомъ банкометъ продолжаетъ до тѣхъ поръ, пока не вскрыетъ карту одинаковую съ тѣми, которыя уже лежатъ на столѣ.

Когда онъ вскрыетъ карту одинаковую съ одной изъ лежащихъ на столѣ, какъ напр. туза, то банкометъ выигрываетъ все то, что на туза, поставили понтеры. Если затѣмъ слѣдуетъ валетъ, онъ выигрываетъ все стоящее на валетѣ. Но если понтеръ вскрыетъ *короля* раньше этихъ картъ, то онъ проигрываетъ все то, что ставилъ противъ понтеровъ. Въ такомъ случаѣ партія кончена.

Если случится, что банкометъ вскрыетъ въ продолженіи партіи всѣ двѣнадцать картъ, которыя не сходны съ его и затѣмъ еще двѣнадцать такихъ же, то онъ сбрасываетъ всѣ карты съ рукъ, потому что онъ выигрываетъ въ такомъ случаѣ всѣ ставки понтеровъ. Но если бы онъ послѣ двѣнадцати картъ вскрылъ сходную съ своей, то онъ проигрываетъ столько, сколько понтеры ставили на всѣ эти двѣнадцать картъ, и попадаетъ такъ сказать въ просакъ.

Легко можетъ статься, что первыя двѣ вскрытыя карты будутъ одинаковы, какъ напр. два короля, двѣ дамы, два валета и т. д., то въ этомъ случаѣ эти двѣ карты принадлежатъ банкомету, и обыкновенно говорятъ, что карты его *сдвоены*. Изъ этого слѣдуетъ, что передъ тѣмъ какъ начинать игру понтерамъ, нужно чтобы на столѣ лежали двѣ карты одинаковаго достоинства и не сходныя съ картой банкомета, для того чтобъ понтеры не играли съ явнымъ ущербомъ. И дѣйствительно, если въ колодѣ останется только двѣ карты, сходныхъ съ картами банкира, то есть основаніе предполагать, что онѣ выйдутъ позже тѣхъ, которыхъ *по три*.

По той же самой причинѣ, если первыя три вскрытыя карты одинаковы, какъ напр. три пятерки, три осьмерки и т. д., то онѣ также принадлежатъ банкомету и карта его *строена*. Поэтому для того, чтобъ возстановить равенство шансовъ для играющихъ необходимо, чтобы на столѣ были еще строенныя карты.

Если первыя четыре карты одинаковы, то сдаютъ снова.

Флорентина есть извращенный ланскнехтъ, какъ можно за-

мѣтить изъ вышесказаннаго. Это сходство между играми за-
ставило предположить играющихъ, что невыгода на сторонѣ
банкомета тѣмъ больше, что въ флорентинѣ сдается одинъ, а
въ ландскнехтѣ по очереди. Отъ этого и дали флорентинѣ наз-
ваніе глупая, но названіе это совершенно не подхо-
дитъ къ этой игрѣ ибо легко можно замѣтить что равен-
ство шансовъ въ ней совершенно одинаково, какъ относительно
игрековъ между собой, такъ и для игроковъ и понтера.

Тѣмъ не менѣе, мы повторяемъ, что въ флорентинѣ нужно
быть какъ можно осторожнѣе относительно шулеровъ, которые
очень искусно сдаютъ себѣ подходящіе карты.

ЛОТТЕРЕЯ.

Дѣло тутъ идетъ не о королевской лоттерей, которая окончательно была уничтожена въ 1835-мъ году, но о простой игрѣ, для которой единственными орудіями служатъ карты.

Число играющихъ въ *лотерею* неограниченно; играютъ обыкновенно отъ 10 до 12 человѣкъ, и даже болѣе, но покрайней мѣрѣ четыре или пяти человѣкъ.

Если число играющихъ велико, то употребляютъ двѣ полныя колоды картъ; въ противномъ случаѣ достаточно двухъ пикетныхъ игръ. Одна служитъ для того, чтобъ опредѣлять доли, а другая для билетовъ.

Каждый изъ играющихъ беретъ извѣстное число жетоновъ, которымъ онъ и придаетъ произвольную стоимость.

Установивъ условія, каждый кладетъ жетоны, которые онъ имѣетъ за свою *prise*; все это, вмѣстѣ положенное въ ящикъ или кошелекъ посреди стола, составляетъ *фондъ* или *конъ лоттереи*.

Когда играющіе размѣстятся вокругъ стола, двое изъ нихъ берутъ по колодѣ картъ. Такъ какъ нѣтъ никакой выгоды быть первымъ играющимъ, или послѣднимъ, то совершено все равно, кто будетъ сдавать.

Хорошо перетасовавши карты и давши ихъ снять, одинъ изъ играющихъ выдергиваетъ три карты и не вскрывая кладетъ ихъ на столъ. На эти карты раскладываютъ жетоны изъ кошелька, образуя изъ нихъ три доли *большую, среднюю и малую*. Средняя доля должна быть вдвое больше малой, а большая вдвое больше средней. То-есть, если въ игрѣ участвуютъ семеро, и ставка будетъ два жетона; то малая доля должна быть въ два жетона, средняя въ четыре и большая въ восемь. Если образуются дроби, то онѣ всегда въ пользу большой доли.

Опредѣливъ такимъ образомъ цѣну игрѣ, играющій, у котораго въ рукахъ вторая колода картъ, сдаетъ каждому играющему по три, не вскрывая ихъ. Карты эти называются *билетами*.

Послѣ того какъ каждый играющій возьметъ свои карты, вскрываютъ доли; тогда играющій, у котораго одинаковыя карты съ картами долей, беретъ тѣ жетоны, которые на нихъ положены. Перетасовавши карты, сдаютъ снова такимъ же образомъ, какъ и прежде. Точно также поступать нужно раскладывая доли, и также вынимаютъ билеты. Если одна или нѣсколько картъ долей не вышли при сдачѣ картъ для билетовъ тогда, начинаютъ снова, и ставка увеличивается. Можно точно также начать снова, до тѣхъ поръ пока не будутъ выиграны всѣ три доли; но это зависитъ отъ условій.

Такимъ образомъ поступаютъ до тѣхъ поръ, пока совершенно не истощится конъ фондъ лоттереи тогда каждый считаетъ, сколько онъ выигралъ, и беретъ этотъ выигрышъ изъ денегъ стоящихъ на кону, за которую долженъ отвѣчать играющій, который вынимаетъ доли

Смотря по тому, на сколько хотятъ продлить партію, сдаютъ одну, двѣ или три карты.

Коммерческая лоттерея.

Игра, которую мы объяснили, гораздо живѣе и занимательнѣе при слѣдующихъ условіяхъ: когда всѣ играющіе получили билеты, то не вскрывая ихъ, предлагаютъ сосѣду своему купить у него ту или другую карту, или продать ему. Торгуются и сходятся въ цѣнѣ или двое или всѣ играющіе. Совершивъ сдѣлку, вскрываютъ доли и билеты, и карты билеты выигрываютъ, если они одинаковы съ картами долей. Иногда тотъ, кому принадлежитъ карта, которая доставляетъ выигрышъ, продаетъ ее или купилъ дурную вмѣсто нея, а случается и то, что покупаютъ за жетонъ карту, которая выигрываетъ большую долю.

ФАРАОНЪ.

Фараонъ интересная игра, которая имѣетъ большое сходство съ *ландскнехтомъ* и флорентини. Происхожденія она итальянскаго, и также какъ эти двѣ послѣднія игры, была въ большой модѣ при Людовикѣ XIV и Людовикѣ XV, но въ настоящее время почти совсѣмъ забыта.

Фараонъ играется въ полную колоду, т. е. въ пятьдесятъ двѣ карты.

Играющіе, число которыхъ неограниченно, называются *понтерами* и во главѣ ихъ *банкометъ*.

Послѣ того какъ *банкометъ* перетасуетъ карты и дастъ ихъ снять, *понтеры* ставятъ на одну или на нѣсколько картъ ту сумму, которую они желаютъ.

Потомъ *банкометъ* кладетъ отъ себя на право одну карту, потомъ другую на лѣво. Послѣдняя называется *англійской картой*.

Изъ этихъ двухъ картъ, если только онѣ не одинаковыя, первая доставляетъ выигрышъ *банкомету* всей той суммы, которая поставлена на такую же карту, вторая же заставляетъ платить *понтерамъ* сумму, которая поставлена на такую же карту.

Выгода *банкомета* заключается въ дублетахъ послѣдней карты. Когда случится дублетъ, т. е. когда двѣ одинаковыя карты, какъ напримѣръ: два короля, двѣ дамы и т. д. выпадутъ одна справа, а другая слѣва, то *банкометъ* выигрываетъ половину денегъ поставленныхъ на карту, одинаковую съ дублетомъ.

Выгода *банкомета*, относительно послѣдней карты, состоитъ въ томъ, что онъ не обязанъ платить *понтерамъ*, если проиграетъ на нее, хотя самъ и выигрываетъ на предпоследнюю.

На двѣ тали, обыкновенно приходятся три дублета. Если бы

игра шла ровно, то выгода банкомета была бы приблизительно въ 28 процентовъ. Но такъ какъ игра идетъ не ровно, и вѣроятность дублетовъ, также какъ и положеніе игры измѣняюся съ каждой таліей, то выгоду эту опредѣлить нельзя.

Когда въ игрѣ есть еще карты, то случается что игрокъ скуешъ проиграть на послѣднюю карту, а не на двѣ.

Понтеръ можетъ уменьшить эту невыгоду для себя, избравъ первую или англійскую карту.

Невыгода для этихъ картъ меньше, чѣмъ для тѣхъ, которыя еще не выходили.

Въ фараонѣ, дѣлають пари т. е. двойныя ставки.

Понтеръ, который выигралъ и который хочетъ сдѣлать двойную ставку, не обязанъ прибавлять денегъ къ тѣмъ, которыя уже стоятъ на его картѣ; онъ дѣлаеть на ней загибъ, который и называется *уголъ*. Такимъ образомъ онъ можетъ ставить семь и ва, пятнадцать и ва, тридцать и ва и т. д., такъ какъ первая ставка лежитъ подъ картой, для того чтобъ при послѣдней таліи понтеръ получилъ или заплатилъ означенную сумму столько разъ, сколько загнуто угловъ.

Игра не можетъ ни измѣниться, ни преобразоваться; развѣ только на это согласится банкометъ, который впрочемъ объявляетъ, когда кончаются карты. Нужно какъ можно аккуратно раскладывать карты, чтобъ не навлечь ни малѣйшаго подозрѣнія на банкомета.

Онъ ограничиваетъ ставку понтеровъ, и его нельзя заставить играть сумму больше той, которую онъ хочетъ.

Въ фараонѣ встрѣчаются два общеупотребительные термина, которые нужно объяснить.

Невѣрная талія. Называется талія, въ которую банкометъ сдѣлалъ ошибку, которая и заставляетъ уплатить сумму, равную той, которую поставили понтеры.

Уголъ. Называется, когда загибаешь карту, чтобъ показать, что ставишь только то, что выигралъ на эту карту.

Есть уголъ простой, который бываетъ при простой ставкѣ

и уголь пароля, который получается отъ того, что получено отъ пароля; и уголь отъ семи и ва (ставка сверхъ ставки), и т. д.

Шансы игры.

Шансы дублетовъ измѣняются по числу одинаковыхъ картъ остающихся между тѣми, которыя еще не розданы, т. е. находятся въ талонѣ.

Шансы неблагоприятныя для понтера увеличиваются согласно съ числомъ сыгранныхъ талій.

Когда остается на рукахъ двадцать картъ, и та, которая находится у понтера содержится въ нихъ одинъ разъ, выигрышъ на сторонѣ банкмета равняется 5%.

Если карта понтера находится въ рукахъ два раза изъ двадцати, то выигрышъ банкмета равняется почти 34-ой части ставки, т. е.—почти 3%.

Когда карта понтера находится три раза изъ двадцати, то выгода банкмета равняется почти 4%.

Когда карта понтера находится четыре раза изъ двадцати, то выгода банкмета составляетъ приблизительно 18-ую часть ставки или $5\frac{1}{2}\%$.

Когда остается только восемь картъ, то выгода банкмета относится къ выгодѣ понтера какъ 5 къ 3. Если остается только шесть картъ,—какъ 2 къ 1. Наконецъ, если только четыре,—какъ 3 къ 1.

Изъ этого видно, что чѣмъ менѣе остается картъ, тѣмъ болѣе увеличиваются шансы банкмета.

Меньшая выгода для банкмета, какъ мы можемъ замѣтить, бываетъ тогда, когда карта понтера находится два раза въ остающихся картахъ. Выгода эта увеличивается, если три раза; еще болѣе при одномъ. Наконецъ выгода наибольшая при четырехъ размахъ. Преимущество банкмета равняется 3% на всѣ ставленныя суммы, предполагая, что понтеры остановятся, когда останется только шесть картъ.

РЕВЕРСИ.

Реверси играется вчетверомъ въ сорокъ восемь картъ, т. е. въ полную колоду, исключая десятковъ.

Тузъ беретъ короля, король даму и т. д. и ренонсъ въ нее никогда не дозволяется.

Мѣста назначаются по жребію и такъ какъ сдача выгодна, то и для сдачи.

Чтобъ опредѣлить мѣста, одинъ изъ играющихъ беретъ четыре карты вверхъ крапомъ и предлагаетъ остальнымъ играющимъ, чтобъ они выбирали. Четыре карты: *тузъ, король, дама и валетъ*.

Тотъ, кто взялъ туза, выбираетъ мѣсто, направо отъ него имѣющій короля, направо отъ него имѣющій даму и направо отъ послѣдняго тотъ, который имѣетъ валета.

Когда размѣстятся по мѣстамъ четверо играющихъ, то по жребію опредѣляютъ, кому сдавать. Для этого одинъ изъ играющихъ беретъ колоду картъ и дѣлаетъ изъ нее четыре кучки, которыя и раздаетъ играющимъ. Тотъ въ чьей кучкѣ находится валетъ червей и будетъ первый сдающій.

Послѣ этого сдача переходитъ все вправо.

Сдающій раздаетъ по одинадцати картъ остальнымъ тремъ играющимъ, а себѣ беретъ двѣнадцать: слѣдовательно остаются въ талонѣ три.

Каждый играющій сноситъ одну изъ одинадцати картъ и беретъ одну изъ талона. Онъ впрочемъ не обязанъ сносить и прикупать и, въ такомъ случаѣ, онъ можетъ посмотреть карту, которую не беретъ. Сдающій сноситъ одну карту и не

береть ни одной. Это будетъ четыре карты въ сносѣ, что и составляетъ *партію*. Карты эти кладутся всегда подъ корзинку, куда помѣщаются ремизы. Корзинка эта постоянно переходитъ со сдачей и должна стоять по правую руку сдающего.

Въ игрѣ считается сорокъ поэновъ. Тузы стоятъ четыре поэна, короли три; дамы—два, валеты—одинъ. Поэны эти считаются только въ сдѣланныхъ взяткахъ; *бѣлыя* карты не считаются.

Партія образуется изъ четырехъ картъ снуса. Поэны въ ней считаются какъ и во взяткахъ, за исключеніемъ туза бубенъ, который считается за пять и валета червей который стоитъ три поэна.

Нужно всегда прибавить четыре къ тѣмъ поэнамъ, которые тамъ находятся, это и будетъ составлять собственно партію, такъ какъ можетъ случиться, что карты снова всѣ будутъ *бѣлыя* карты и, слѣдовательно, выигрывающій ничего не получаетъ.

Тотъ, у котораго окажется наибольшее число поэновъ во взяткахъ, проигрываетъ партію и платитъ тому, кто ее выигралъ, т. е. тому, у котораго нѣтъ ни одного поэна во взяткахъ или кто не взялъ ни одной взятки.

Если два игрока имѣютъ одинаковое число поэновъ, то выигрываетъ тотъ, у кого меньше взятокъ.

Если число взятокъ одинаково, также какъ и количество поэновъ, то выигрываетъ тотъ, кто занимаетъ лучшее мѣсто. Лучшее же мѣсто принадлежитъ тому, кто ближе слѣва сидитъ къ сдающему.

Когда одинъ изъ играющихъ возьметъ всѣ взятки, то партія. Талія эта по преимуществу носитъ названіе *реверси*.

Реверси дѣлаютъ тогда, какъ мы сказали, когда одинъ беретъ всѣ взятки. Это самая блестящая талія, но она представляетъ много трудностей и *предпринявшій ее можетъ быть сильно наказанъ*. *Reversis* предпринатымъ считается тогда, когда

взяты девять первых взятокъ. Если не возьмешь остальныхъ двѣ взятки, то реверсъ теряетъ свои выгоды.

Когда сдѣлають *реверсъ*, то берутъ всѣ ремизы, то есть все находящееся въ корзинкѣ. Если *реверсъ* не удался, то ставятъ ремизы и платять, какъ будетъ сказано въ статьѣ о платежахъ.

О ремизахъ. Когда начинается игра, каждый играющій кладетъ въ корзину два жетона или десять фишъ, а тотъ, кто сдаетъ, кладетъ три жетона. Этотъ сборъ и составляетъ ремизы. Онъ возобновляется каждый разъ, когда корзина пустѣетъ, или когда остается первая ставка, т. е. девять жетоновъ: ставка эта поддерживается тѣмъ, что каждый сдающій кладетъ по жетону.

Кинола (валетъ червей).—Ремизы находятся въ близкомъ отношеніи къ валету червей или *кинола*, которая считается самой важной картой въ игрѣ. Каждый разъ какъ *кинола* сносится въ ренонсъ, то берутъ ремизы; это называется *помыстить* или *дать кинолу*. Напротивъ, когда его приходится класть на черви, нужно ставить ремизъ, что и называется форсировать *кинолу*.

Чтобы избѣжать этой форсировки, держать нужно его только тогда, когда онъ поддержанъ большимъ количествомъ червей, въ особенности королемъ и дамой, при большинствѣ младшихъ червей. Но, если даже и не будетъ другихъ фигуръ, то вы можете оставить *кинолу*, потому что вы сначала будете сносить маленькія черви; иначе его придется снести.

По правиламъ ходить тотъ, кто взялъ взятку; такимъ образомъ когда удержали при двухъ послѣднихъ партіяхъ, *кинолу*, то нужно стараться не ходить съ него. Это называется *кинола вынужденный* исключая впрочемъ того случая, когда прокъ, идя съ *кинолой* сдѣлаетъ *реверсъ*. Но и тутъ долженъ онъ сыграть *кинолу* непремѣнно передъ послѣдними двумя взятками. Это есть самая лучшая таія, которую можно сдѣ-

звать въ эту игру, потому что за нее берутъ какъ *реверсъ* такъ и *ремизы*.

Если надѣясь сдѣлать *реверсъ* пойдутъ съ *кинола* въ одну изъ первыхъ девяти взятокъ, а *реверсъ* будетъ перебитъ другимъ играющимъ, то слѣдуетъ заплатить за *реверсъ* и поставить *ремизъ*. Это самая дорогая талія.

Если, играя *реверсъ* сходятъ съ *кинола* въ десятую или одиннадцатую взятку, то *ремиза* не будетъ, но получаютъ *реверси*.

Если при предпринятомъ *реверсѣ* форсируютъ валета червей и *реверсъ* будетъ перебито, то не ставятъ *ремиза*, а платятъ за неудавшуюся *кинолу*.

Въ прочихъ случаяхъ, когда одному изъ играющихъ удастся или не удастся сдѣлать *реверсъ* а второй помѣстилъ или форсировалъ *кинолу*, то онъ не ставитъ и не беретъ *ремиза*. Однимъ словомъ, съ тѣхъ поръ какъ есть *реверсъ*, уже нѣтъ *ремиза*, и *кинола* становится простымъ червоннымъ валетомъ, исключая вышеприведенныхъ случаевъ, или тогда, когда предпринявшій *реверсъ* сдѣлаетъ *кинолу* до десятой взятки.

Платежи. — Тотъ, кто сноситъ въ ренонсъ туза, получаетъ одну фишу съ того, кто взялъ эту взятку. Если это тузъ бубновый—то двѣ. Если сносятъ въ ренонсъ *киноло* онъ получаетъ пять фишъ или жетонъ.

Точно также игрокъ, у кого перебьютъ туза, платитъ одну фишу тому, кто его перебьетъ; если тузъ бубновый, то двѣ.

Тотъ, кто бьетъ *кинолу*, получаетъ по жетону съ каждаго играющаго и два съ того, чья была *кинола*.

За сыгранные тузы, также какъ и за *кинолу* платится тому, кто выиграетъ партію, какъ будто бы они были биты; но ужъ дѣло игрока помнить объ этомъ и требовать за нихъ.

Нужно замѣтить, что всѣ эти платежи удваиваются при *визави*.

Точно также они удваиваются при десятой и одиннадцатой взяткахъ, такъ что если перебьютъ *кинолу* у *визави* при

десятой или одиннадцатой взятокъ, то получаютъ отъ своего *визави* сорокъ фишъ или восемь жетоновъ и два жетона отъ каждаго изъ остальныхъ играющихъ. Но если перебьютъ съ боковой стороны, то онъ заплатитъ четыре жетона, *визави* его тоже четыре, а третій два.

Партія платится вдвое, если выигрываетъ ея *vis-à-vis*.

Всѣ эти платежи прекращаются, если только есть *визави* или удавшийся, или прерванный *лябонъ*. Отдаютъ все то, что было взято въ продолженіи таліи не дожидаясь трехъ, то есть платятъ для того, чтобъ не заставить платить играющихъ больше *ревреси*, которое стоитъ шестнадцать фишъ каждому, и тридцать двѣ для *vis-à-vis*.

Эспаньёльта. Три туза и кинола, четыре туза и кинола или же просто четыре туза въ одной рукѣ образуютъ *эспаньёлту*.

Эта талія, часто весьма сложная, играется очень трудно; она уничтожаетъ собой почти все, что выше было сказано.

Эспаньёлтой называется также и играющій, у котораго на рукахъ эта игра.

Онъ имѣетъ право дѣлать *ренонсъ* всѣмъ мастямъ на первыя девять взятокъ. Такимъ образомъ онъ помѣщаетъ *кинолу*, которая часто одна у него на рукахъ, и получаетъ ремизы. Тузовъ своихъ раздаетъ онъ направо и налево и выигрываетъ партію, гдѣ бы ни сидѣлъ. Можно подуматъ, что играютъ только для него, и дѣйствительно, если онъ играетъ хорошо, то воспользуется всѣми выгодами таліи. Но такъ какъ онъ имѣетъ право дѣлать *ренонсъ* только на первыя девять взятокъ, то на послѣднія онъ долженъ сносить въ масть, если только она у него найдется. Если онъ такъ неловокъ, что придержалъ старшую карту, вслѣдствіе которой онъ находится въ необходимости взять одну изъ двухъ послѣднихъ взятокъ, то счастье его измѣняется и на него падаютъ всѣ расходы партіи, а именно:

1°. Теряетъ партію, въ томъ даже случаѣ, если взятка его

даже будетъ состоять изъ *бллой карты*. Онъ платитъ тому, кто выираетъ партію обыкновеннымъ образомъ.

2°. Стаитъ ремизъ, если онъ шелъ на *кинолу*, или если, придеживъ его въ надеждѣ ставить на послѣднія взятки, и если ему не удастся на десятой, то онъ ставитъ на послѣдней. Но онъ не ставитъ ремиза, если при *espagnolette* въ четыре туза, одинъ изъ остальныхъ поставитъ или форсируетъ *кинолу*.

3°. Тоже долженъ заплатить вдвойнѣ за тузы и *киноло*, которыя онъ ставитъ во время игры, и за которыя ему заплачено, или тѣ, которыя взаимно дали себѣ остальные игроки.

Можно и не пользоваться преимуществомъ своимъ *эспаньелта* и разыгрывать игру свою обыкновеннымъ образомъ. Но это право утрачивается, если хоть разъ сдѣланъ ренонсъ.

Espagnolette не теряетъ своего права, если онъ снесъ требуемую масть, если онъ даже взялъ взятку; однимъ словомъ, събѣдѣсь и не обязанъ дѣлать ренонсъ.

Espagnolette, если онъ форсируетъ *кинолу*, то получаетъ коп-соляцію во всякое время игры. Впрочемъ, могутъ быть три только случая, когда это ему возможно сдѣлать:

1°. Если, ходя первымъ, ходить съ червей, и *киноло* бланкомъ на чьихъ нибудь рукахъ.

2°. Если, ошибкой взявъ взятку въ продолженіи игры, ходить съ червей и форсируютъ.

3°. Если, выйдя противъ желанія при десятой взятки остается сыграть еще черву, и если случайно форсируютъ послѣднюю.

Если кто-нибудь изъ играющихъ сдѣлаетъ *реверсъ*, *эспаньелта* одинъ платитъ за всѣхъ.

Если который нибудь играющій предприметъ *реверсъ*, а другой прерветъ его на одной изъ двухъ послѣднихъ взяткъ, то *espagnolette* платитъ весь *реверсъ* тому, кто прервалъ его, т. е. шестьдесятъ четыре фиши.

Espagnolette можетъ прервать *реверсъ* на одной изъ двухъ

последнихъ взятокъ, и ему платится какъ выше сказано. Онъ тоже можетъ сдѣлать *реверсъ*, но игра его тогда уже обыкновенная.

Если *эспаньёльтъ* помѣститъ и при этомъ есть *реверсъ*, удался ли онъ или нѣтъ, то онъ не получаетъ ремизовъ, на томъ основаніи, что при *реверсѣ* нѣтъ ремизовъ, исключая только того, кто предпринялъ *реверсъ*.

Если тузомъ, королемъ или дамой червей будетъ форсированъ *кинола* у *эспаньёльта*, въ какое бы время игры это ни произошло, то этотъ послѣдній ставитъ ремизъ и платитъ, также какъ и двое остальныхъ, что и идетъ въ пользу того, кто форсируетъ, исключая случая, когда будетъ *reversis*.

Если же *espagnolette* не входитъ, онъ пользуется остальными правами.

Правила игры.

Одиннадцать картъ этой игры слѣдуетъ сдавать въ три раза: первый разъ по три карты, остальные же по четыре. Себѣ же слѣдуетъ сдавать всѣ три раза по четыре карты.

Всякій другой способъ сдачи не позволяется.

Вскрытая карта требуетъ пересдачи, если только остальные игроки не найдутъ, что это ничего.

Засдавшійся теряетъ право сдачи. Впрочемъ онъ имѣетъ право сдавать снова, кладя въ корзинку одинъ жетонъ.

Если кто засдастся и не увѣдомитъ до сноса, то сдающій владетъ четыре жетона штрафа въ корзинку и талія не считается; кромѣ того на этотъ разъ онъ совершенно теряетъ право сдачи.

Изъ трехъ картъ талона, первая принадлежитъ 1-му сидящему справа, вторая — второму, третья — третьему. Кто сперва увидитъ карту сноса, которая ему приходится и сносить затѣмъ, ничего не можетъ выиграть; форсируй ли онъ *кинола*, перебивай ли онъ *реверсъ*, ничего не можетъ онъ тре-

бовать. Впрочемъ играющій, у котораго онъ форсировалъ *кинолу*, долженъ поставить ремизъ.

Тоже самое относится и къ игроку, который беретъ карту талона и не сноситъ: онъ ничего не долженъ получать.

Если снесутъ двѣ карты вмѣсто одной, то предшествующее правило существуетъ, но не во всей строгости. Такъ, на примѣръ, если перебьютъ *реверсъ* или форсируютъ *кинолу*, то получаютъ стоимость того или другаго.

Всѣ карты, помѣщенные подъ корзинкой, считаются въ партіи. Рѣшительно все равно, больше ли одной или меньше.

Игрокъ, сбрасывающій не въ очередь, платитъ въ корзинку одинъ жетонъ.

Взятка принадлежитъ игроку, который ее взялъ, причемъ каждый другой игрокъ имѣетъ право просмотрѣть и проверить ее.

Просматривать свои взятки позволяется, чужія нѣтъ.

Тотъ, кто дѣлаетъ ренонсъ, не имѣя *эспаньеллы* платитъ въ корзинку два жетона штрафа и не можетъ въ эту партію требовать никакого платежа.

Во многихъ гостиныхъ играютъ въ *реверсъ* безъ *эспаньеллы*.

ТРИНАДЦАТЬ.

Игра эта играется въ полную колоду, пятьдесятъ двѣ карты. Играющіе—банкометъ и понтера; число послѣднихъ неограничено. По жребію выбираютъ, кому быть банкометомъ.

Каждый понтеръ ставитъ извѣстную условленную сумму; затѣмъ банкметъ тасуетъ карты и даетъ ихъ снять сидящему слѣва. Потомъ онъ вскрываетъ карты одна за другой и произноситъ, вскрывая первую — *тузъ*, вторую — *двойка*, третью—*тройка*, четвертую — *четверка*, пятую — *пятерка*, шестую—*шестерка*, седьмую — *семерка*, осьмую—*восмерка*, девятую — *девятка*, десятую — *десятка*, одиннадцатую—*валетъ*, двѣнадцатую—*дама* и наконецъ тринадцатую *король*.

Если, во время вскрышки этихъ тринадцати картъ, онъ не вскрыетъ ни одной, которую называетъ, то онъ удваиваетъ ставку каждаго понтера и передаетъ карты своему сосѣду справа.

Послѣдній становится тогда банкометомъ и поступаетъ, какъ его предшественникъ.

Но если случится, что банкметъ вскрыетъ ту карту, которую назвалъ, т. е. если напримѣръ называя валета вскрыетъ его, то онъ беретъ все, что ставили понтеры и онъ остается банкометомъ.

Если банкметъ выиграетъ нѣсколько разъ и у него будетъ недоставать картъ, чтобъ продолжать называть съ туза до короля, то онъ долженъ перетасовать карты, снова дать снять и вынуть изъ игры столько картъ, сколько необходимо для

ея продолженія, начиная съ той карты, которую бы онъ называлъ, если бы имѣлъ еще на рукахъ.

По мѣрѣ того, какъ банкومتъ вскрываетъ и называетъ карты, онъ кладетъ ихъ на столъ, чтобъ всякій могъ видѣть.

Шансы игры.

Въ игру *тринадцатъ* на сторонѣ банкомета находится значительная выгода.

За неимѣніемъ общаго правила, слѣдующія задачи, которыхъ мы доставляемъ рѣшенія, безъ объясненій, представляютъ много выводовъ.

1. *Петръ держитъ туза и двойку; онъ споритъ обзъ закладъ съ Павломъ о томъ, что смѣшавши эти двѣ карты и говоря разъ, когда онъ вскроетъ первую, два, когда вскроетъ вторую, ему удастся при первомъ разѣ вскрыть туза, при второмъ двойку.*

Двѣ карты могутъ лечь только двоякимъ образомъ: въ одномъ случаѣ Петръ выигрываетъ, въ другомъ проигрываетъ. Его шансы будутъ равны $\frac{1}{2}$.

2. *Петръ держитъ три карты.*

Шансы Петра относятся къ шансамъ Павла какъ 2 къ 1.

3. *Петръ держитъ четыре карты.*

Въ этомъ случаѣ, шансы Петра относятся къ шансамъ Павла какъ 5 къ 3.

4. *Петръ держитъ пять картъ.*

Шансы Петра относятся къ шансамъ Павла какъ 19 къ 11.

ТРИДЦАТЬ ОДНО.

Тридцать одно игра, которая играется между банкометомъ и понтерами, число которыхъ неограниченно. Правила ея слѣдующія:

1. Банкометъ беретъ полную колоду въ пятьдесятъ двѣ карты, а при случаѣ двѣ и три, смотря по числу понтеровъ, смѣшиваетъ ихъ всѣ, даетъ снять, и раздаетъ всѣмъ по 3 карты, считая въ томъ числѣ и себя, сдавая по одной.

Фигуры стоятъ десять, остальные карты число очковъ на нихъ отмѣненныхъ; тузъ же стоитъ или одиннадцать или одно, смотря потому, какъ желаетъ тотъ, у кого онъ на рукахъ.

2. Послѣ сдачи всѣ смотрятъ свои карты.

Тотъ, у котораго изъ трехъ картъ составляется тридцать одно очко, показываетъ ихъ банкомету и получаетъ съ него два жетона условленной при началѣ игры цѣнности. Если у банкомета тридцать одно очко, то ему платятъ по два жетона всѣ, исключая тѣхъ понтеровъ, у которыхъ самихъ тридцать одно, которые ничего ни платятъ и не получаютъ.

3. Если у банкомета нѣтъ сразу тридцати одного, онъ спрашиваетъ, кто желаетъ купить. Первый долженъ говорить сидящій отъ него справа, а за нимъ и остальные. Тотъ, кто найдетъ, что игра его недостаточна, спрашиваетъ другую карту. Ему даютъ ее. Затѣмъ онъ ее смотритъ и такимъ образомъ онъ можетъ переменить ихъ нѣсколько. Но если онъ возьметъ такъ, что число очковъ превыситъ тридцать одно, то онъ платитъ два жетона банкомету.

Если банкометъ въ свою очередь не доволенъ своей игрой, тоже беретъ одну или нѣсколько картъ. Если онъ перебралъ, то онъ платитъ всѣмъ. Когда же онъ доволенъ своей игрой, то онъ говоритъ, что онъ идетъ на своихъ. Тогда всѣ понтеры за исключеніемъ тѣхъ, которые сразу получили тридцать одно и которымъ уже заплачено, открываютъ свои карты. Тѣ, у которыхъ меньше очковъ чѣмъ у банкмета, платятъ ему два жетона; тѣ же у которыхъ больше, получаютъ съ него тоже два. У кого одинаковое число поэновъ съ банкометомъ не получаютъ и не платятъ ничего, они, такъ сказать, уплачены картами.

4. Когда банкометъ раздастъ всѣ свои карты, что называется таліа, банкъ переходитъ къ одному изъ понтеровъ, сидящихъ направо, если только не условлено впередъ, что банкъ въ продолженіи всей игры будетъ принадлежать одному.

5. Послѣ каждой съигранной таліи, колода, которой метали, откладывается и продолжаютъ метать другой колодой, перемѣняя при каждой таліи.

Перетасовываютъ по окончаніи таліи, если только не замѣтитъ банкометъ, что у него недостаетъ картъ, въ такомъ случаѣ онъ раскладываетъ оставшіяся карты, кладетъ ихъ съ другими и мѣшаетъ.

Замѣчаніе. Если у понтеровъ есть порядочное число очковъ, какъ на примѣръ: двадцать шесть или двадцать семь, то имъ нѣтъ выгоды покупать другую карту. Потому что банкометъ, который не можетъ остаться съ малыми очками, рискуетъ скорѣе перебрать. Тогда онъ платитъ всѣмъ. Если же онъ придерживается посредственныхъ очковъ, то можно надѣяться, что они будутъ меньше двадцати семи или по крайней мѣрѣ равны имъ.

ДВАДЦАТЬ ОДНО.

Играють въ эту игру двое или болѣе, въ полную колоду картъ. Такъ какъ сдача выгодна и долго можетъ принадлежать одному, то ее опредѣляютъ по жребію, до перваго *туза*. Сдающій называется *банкометомъ*.

Каждый беретъ двадцать пять или тридцать жетоновъ, которыми и придаютъ извѣстную цѣнность.

Тузъ можетъ считаться за 11 или за 1, фигуры за десять, прочія же карты по очкамъ.

Перетасовавши карты и давъ снять, банкومتъ раздаетъ по двѣ карты, въ два раза, каждому изъ играющихъ также какъ и себѣ. Потомъ онъ смотритъ свою игру, также какъ и понтеры. Если у играющаго есть двадцать одно, то онъ говоритъ: двадцать одно сразу, и кладетъ карты. Банкومتъ долженъ спросить у всѣхъ, начиная съ сидящаго слѣва, идетъ ли на своихъ или желаетъ купить карту. Если желаютъ, то онъ даетъ одну карту, которую и беретъ изъ колоды. Спросивъ одинъ разъ, онъ спрашиваетъ снова и продолжаетъ до тѣхъ поръ, пока число поэновъ не превыситъ или не будетъ равно двадцати одному.

Если у кого больше двадцати одного, то онъ расплачивается.

Этотъ играющій долженъ немедленно-же открыть игру и заплатить одинъ жетонъ банкometу.

Если у банкомета двадцать одно, то онъ получаетъ по два жетона съ каждого играющаго, исключая тѣхъ, у которыхъ самихъ есть двадцать одно.

Когда у одного изъ играющихъ есть двадцать одно, а у банкомета нѣтъ, то играющій получаетъ вдвое. Во всѣхъ другихъ случаяхъ, исключая того, когда придетъ сразу двадцать одно, банкометъ платитъ одинъ жетонъ всѣмъ тѣмъ, у кого хотя и меньше двадцати одного, но больше очковъ его и получаетъ съ тѣхъ, у кого меньше. Но играющіе у которыхъ очки равны очкамъ банкомета, ничего не платятъ и ничего не получаютъ. Банкометъ, взявши больше двадцати одного, платитъ всѣмъ играющимъ.

Пасьянсы и гранъ-пасьянсы.

Раскладка пасьянса служитъ цѣлью пріятнаго препровожденія времени, разсѣянія скуки, развлеченія и даже, для изошренія памяти.

Время изобрѣтенія этой игры опредѣлить невозможно, говорятъ, что въ царствованіе французскаго короля Карла IV-го. Точно также неизвѣстно, какіе пасьянсы самые древніе, и которые изъ нихъ придуманы позднѣе.

Вообще, пасьянсы можно раздѣлить на два разряда: на простые, зависящіе собственно отъ терпѣнія и счастья, и на пасьянсы умственные, которые зависятъ не только отъ счастья, но требуютъ соображенія, вниманія, расчета, изложенія плановъ и возможныхъ измѣненій въ порядкѣ.

Различные способы раскладки картъ въ гранъ-пасьянсахъ, въ одну колоду картъ.

Пасьянсъ съ угаданной картой.

Стасовавъ хорошенько колоду въ 52 карты, брать изъ нее по одной карты и класть на столъ, называя ихъ при этомъ по порядку: тузъ, двойка, тройка, четверка, пятерка, шестерка, семерка, восьмерка, девятка, десятка, валетъ, дама, король; затѣмъ опять тузъ, двойка и такъ далѣе, до конца колоды, не смотря на масть. Если же при этомъ попадется та самая карта, которую выговариваютъ, то она называется картой угаданной и откладывается въ сторону. Послѣ этого

при продолжающейся переборкѣ картъ, не слѣдуетъ повторять ея названія, а говорить слѣдующую за ней.

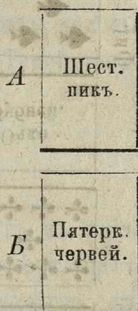
Потомъ, когда колода будетъ вся перебрана и выйдетъ нѣсколько угаданныхъ картъ, опять взять ее, но не тасовать, а только перебирать, произнося названія ихъ. Въ этомъ случаѣ начинать колоду уже не съ туза, исключая втораго перебора, а съ названія той карты, которая будетъ слѣдовать за послѣдней въ предыдущемъ переборѣ; такъ напримѣръ: если послѣдней картѣ въ одномъ переборѣ придется названіе четверки, то слѣдующій переборъ начинать со словъ пятерка, шестерка и такъ далѣе.

Продолжать переборъ до тѣхъ поръ, пока всѣ карты, по угаданнымъ названіямъ, выйдутъ, что продолжается довольно долго и даже иногда совершенно не выходитъ, особенно, когда число остальныхъ картъ состоитъ изъ 13-ти, или дѣлится на 13-ть, то есть, когда будетъ оставаться 26-ть или 39-ть картъ. И если при такихъ числахъ, т. е. 13-ти, 26-ти или 39-ти, точно такъ же какъ и при началѣ изъ цѣлой колоды, въ одинъ переходъ или переборъ не выйдетъ хотя одной угаданной карты, то напрасно продолжать далѣе, а лучше начать снова или перетасовать колоду, потому что, собирая карты со стола и оставляя ихъ въ одномъ положеніи, т. е. не тасуя, будутъ при каждомъ разѣ или переходѣ называть ихъ одними и тѣми же названіями; слѣдовательно разѣ не отгадавши, никакъ нельзя въ другомъ переходѣ отгадать. Напротивъ, когда число картъ будетъ не 13-ть, не 26-ть и не 39-ть, то колода, начавшись въ первый и второй разѣ при словѣ тузъ,—и когда въ первый разѣ хотя угадается одна карта, а также порядокъ названія не будетъ прерываться, то колода въ третій разѣ и послѣдующіе разы уже начнется при другомъ названіи, напримѣръ: двойки или четверки; слѣдовательно для каждой карты будутъ приходиться уже другія названія, нежели въ предыдущихъ разѣхъ, и тогда выходы будутъ возможны.

Пасьянсъ усовершенствованный.

Послѣ тасованія колоды, кладутъ карты на двѣ, одна подъ другую, кучки. Первая карта, снятая съ верху колоды, начинается кучку А; слѣдующія же за ней карты кладутся по одной въ кучку до тѣхъ поръ, пока неподойдетъ карта, имѣющая съ верхней картой очередь (колоды не тасованной), каковая карта и кладется на нее, т. е. на лежащую въ кучкѣ А, а потомъ на эту вышедшую кладется уже очередная съ ней карта (не смотря на масть), когда она также подойдетъ съ рукъ или будетъ лежать на верху кучки В, на примѣръ: если первая вскрывшаяся карта шестерка, то слѣдующая за ней кладется пятерка или семерка (не смотря на масть), какая прежде подойдетъ; потомъ, продолжая перекладывать карты съ рукъ въ кучку Б, если на эту пятерку ляжетъ четверка, то на послѣднюю кладется тройка или пятерка, на тройку кладется двойка или четверка; на короля тузъ или дама; на валета десятка или дама, и т. д. Когда всѣ карты съ рукъ сойдутъ, то собрать кучку Б, и, не тасуя, опять начать перебирать карты;—и продолжать это до тѣхъ поръ, пока выходъ закроется, т. е. когда не останется ни одной карты для помѣщенія въ кучку А, по очереди, сверху или снизу, съ верхней ея картой. Когда же, на примѣръ, на верху кучки А лежитъ валетъ, а ни въ рукѣ, ни въ кучкѣ Б нѣтъ ни дамы, ни десятки, то въ такомъ случаѣ пасьянсъ никакъ не выйдетъ, потому что считается вышедшимъ единственно только въ такомъ случаѣ, когда всѣ карты, какъ уже было сказано, сойдутъ въ очередь кучки А и не останется ни одной ни на рукахъ, ни въ кучкѣ В. Пасьянсъ этотъ труденъ по своей продолжительности и рѣдкому выходу. (Фиг. 1).

Фиг. 1.

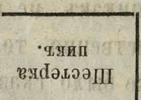
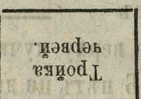
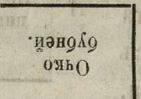
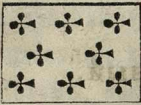


Двое на одного.

Перетасовавши карты, надобно сперва посмотреть двѣ карты: одну сверху, а другую снизу колоды, чтобы они были одинаковой масти или значенія, т. е. двѣ пикѣ, трефы, черви или бубны, или два короля, двѣ дамы, пятерки, тройки два туза и т. д. Неисполнивши этого условія пасьянсъ не выйдетъ. Потомъ, разложить карты на столѣ въ рядъ, какъ изображена на фигурѣ 2-й.

Если одна или не болѣе двухъ картъ будутъ находиться въ этомъ ряду между двумя одинаковыми картами къ масти или значенію, на примѣръ, между двумя трефами, бубнами, между двумя королями, десятками, то эти карты отбрасываются въ сторону, а остальные затѣмъ придвигаются одна къ другой, что и даетъ возможность сближенію двухъ сходныхъ картъ; раздѣляющія ихъ карты, одна или двѣ, также выкидываются; потомъ опять дѣлается сближеніе, и такъ далѣе. Въ представленной на рисунокѣ примѣрной раскладкѣ картъ, надобно сперва выбросить шестерку пикъ, находящуюся между двумя червями, которые затѣмъ сдвигаются; далѣе выбрасывается король бубень и семерка пикъ раздѣляющія девятку и десятку трефъ; послѣднія опять сближаются; послѣ того выбрасывается тройка червей и десятка трефъ, находящіяся между двумя десятками, которыя тоже сдвигаются и т. д. Иногда случается, что почти цѣлая колода разложится въ рядъ и не будетъ выкиданныхъ картъ; но къ концу выйдетъ одна сча-

Фиг. 2.



стливая, съ помѣщеніемъ которой, за выкидкой нѣсколькихъ картъ, всѣ начнутъ сближаться и выбрасываться по одной или по двѣ; когда же на столѣ останутся только двѣ карты, т. е. двѣ первыя, подсмотрѣнныя въ колодѣ, то пасьянсъ сошелся.

П о к р ы ш а.

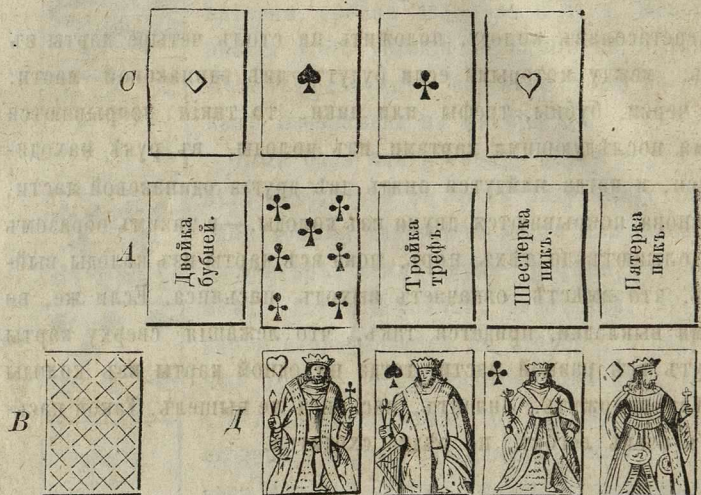
Перетасовавъ колоду, положить на столѣ четыре карты въ рядъ, между которыми если будутъ двѣ одинаковой масти: двѣ черви, бубны, трефы или пики, то такія покрываются двумя послѣдующими картами изъ колоды, въ рукѣ находящейся, и когда найдутся опять двѣ другія одинаковой масти, то снова покрываются двумя изъ колоды, — и такимъ образомъ продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока всѣ карты изъ колоды выйдутъ, что вмѣстѣ означаетъ выходъ пасьянса. Если же, во время выкладки, придется такъ, что лежащія сверху карты будутъ всѣ, разной масти, тогда ни одной карты изъ колоды нельзя положить. Значитъ, пасьянсъ не вышелъ. Такой пасьянсъ очень легокъ, но рѣдко сходится.

Вѣнскій пасьянсъ.

Изъ перетасованной колоды берутъ по пяти картъ въ пять кучекъ и помѣщаютъ ихъ на столѣ въ рядъ А, что составитъ 25-ть картъ. Остальныя затѣмъ 27-мъ картъ кладутъ въ кучку В и изъ нихъ выбираютъ оставшіеся тамъ тузы и короли, которые помѣщаются въ ряды С и Д. Если какого нибудь туза или короля изъ этихъ 27-ми картъ недостаетъ, то оставляютъ для нихъ въ рядахъ С и Д мѣсто, и вынимаютъ, когда они откроются въ ряду А, при снятіи оттуда картъ, поступающихъ въ очередь (по масти) изъ кучки А въ кучки С и Д. Уложивъ какъ сказано, остающуюся кучку В разложить на столѣ и выбирать оттуда, по произволу, карты въ кучки С и Д, помѣщая на тузахъ старшую на младшей, а

на короляхъ—младшую на старшей. Если же при этомъ верхнія карты изъ пяти кучекъ въ ряду А подойдутъ въ очередь, то онѣ снимаются и кладутся въ собираемые ряды С и Д. Выдергивать же произвольно изъ середины кучекъ не позво-
ляется. (Фиг. 3).

Фиг. 3.



Старый другъ.

Изъ хорошо перетасованной колоды, положить, въ прямомъ ряду А, четыре кучки, каждую по пяти картъ, мастью вверхъ.

Затѣмъ посмотрѣть на верхнія карты въ этихъ кучкахъ А, нѣтъ ли двухъ картъ, которыхъ бы число очковъ составило число тринадцать, каковыя пары: одинъ король, дама съ тузомъ, валетъ съ двойкой, десятка съ тройкой, девятка съ четверкой, восьмерка съ пятеркой и семерка съ шестеркой отбрасываются въ сторону. Потомъ находящіяся карты въ рукахъ кладутъ по одной въ кучку В, наблюдая при этомъ, не составляютъ ли онѣ съ картами, лежащими въ ряду А, числа 13-ти, которыя тоже выбрасываются. Когда которая

нибудь изъ кучекъ въ ряду А выйдетъ, то на мѣсто ея слѣдуетъ положить карту съ рукъ, или изъ кучки В. и продолжать далѣе. Выходъ узнается, потому когда всѣ карты, составляя постоянно число 13-ть, сбросятся; если же останется нѣсколько невыброшенныхъ на столѣ, то пасьянсъ не состоялся. (Фиг. 4).

Фиг. 4.

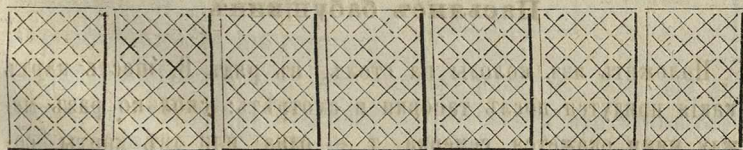


Пасьянсъ слѣпой.

Перетасованная колода картъ раскладывается, по одной картѣ, на семь кучекъ, лежащихъ въ одинъ рядъ, сорочкою или крапомъ вверхъ.

Когда колода будетъ разложена такимъ образомъ, то загадываютъ или выбираютъ по произволу какую нибудь масть, напримѣръ черви; потомъ открываютъ или перевертываютъ каждую кучку по порядку, начиная съ первой, и отбрасываютъ въ сторону всѣ карты, начавъ снизу до первой червонной, которая остается на своемъ мѣстѣ, равно какъ и лежащія надъ ней карты; эти послѣднія собираются въ руку.

Фиг. 5.



Такимъ образомъ поступаютъ со всѣми кучками. Далѣе, не тасуя картъ, раскладываютъ опять на кучки, но только на шесть и также крапомъ вверхъ; снова перевертываютъ, отбрасываютъ карты до червей, собираютъ остальные, которые опять раскладываютъ, но уже на пять кучекъ, а далѣе

на четыре, на три и на двѣ, поступаая совѣми какъ въ первомъ случаѣ. Наконецъ, если въ послѣдней кучкѣ остались одни черви, то пасьянсъ вышелъ, но если замѣшалась хотя одна карта другой масти, то—пасьянсъ не вышелъ. (Фиг. 5).

Эгоистъ.

Этотъ пасьянсъ составляетъ игру въ карты съ самимъ собою. Стасовавши колоду картъ, положить ее на столъ крапомъ вверхъ, взять изъ нее три карты въ руки, а четвертую открывши положить съ боку къ колодѣ. Предположимъ, что четвертая карта будетъ трефовая, слѣдовательно, во все продолженіе игры, трефы будутъ козырной мастью. Изъ числа трехъ картъ въ рукѣ, ходятъ съ одной, а вмѣсто ее берутъ съ верху кучки первую карту, и если есть чѣмъ крыть лежащую карту, то кроютъ и откладываютъ въ сторону; потомъ снова ходятъ,—и продолжаютъ такимъ образомъ до конца колоды. Лучше всегда бить старшею мастью, а козырей оставлять, чтобы затѣмъ имѣть возможность покрыть старшую карту другихъ мастей. Если всѣ карты до конца будутъ побиты, то пасьянсъ сошелъ; но если случится, что три карты въ рукѣ будутъ другой масти и на рукахъ не останется ни одного козыря, то пасьянсъ не сошелъ.

Пасьянсъ бабушкинъ.

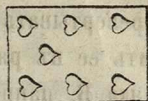
Положить изъ колоды на столъ, въ рядъ В, шесть картъ какія придется послѣ тасовки и смотрѣть: сколько разъ между ними окажется семерка, т. е. одна или двѣ карты, составляющія число *семь*; а именно: тузъ съ шестеркой, двойка съ пятеркой, тройка съ четверкой и одни семерки, которыя и выбрасываются. Восьмерки же, девятки, десятки, валеты, дамы и короли укладываются сверху ряда В, въ рядъ А, хотя не по мастямъ, но все таки въ очередь. Когда эта очередь

сойдетъ, т. е. въ ряду А будутъ лежать шесть картъ, начиная съ восьмерки до короля, то эти карты выбрасываются, — но ранѣ этого ихъ сбрасывать нельзя. Потомъ на пустыя мѣста кладутся другія, подобныя вынутымъ картамъ и тоже въ очередь, которыя будутъ сноситься съ рукъ, или напротивъ, уже находятся въ ряду В, потому что когда съ руки откроется такая карта, которой мѣсто уже занято въ ряду А, подобной ей картой, то она помѣщается въ рядъ В, пока ей не откроется, чрезъ сносъ вакантнаго мѣста въ ряду А.

Наконецъ, когда рядъ А не будетъ дополненъ, а въ ряду В уже шесть мѣстъ закрыты картами и между ними нѣтъ никакой для скидыванія, т. е. ни семерки, ни двухъ картъ, составляющихъ число семь, а потому седьмой карты нельзя помѣстить, то позволяется ее посмотреть; если она годится, то употреблять ее, или для порядка ряда А, или для составленія числа семи изъ ряда В. Но если и при этомъ случая не выйдетъ карты, служащей для открытія свободнаго мѣста, то пасьянсъ считается не вышедшимъ (фиг. 6).

Дядюшкинъ пасьянсъ.

Стасовавши хорошенько колоду, взять изъ нее въ руки 20 картъ, остальные положить на столъ вверхъ крапомъ и от-



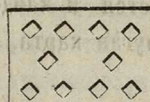
Четвертая
пикъ.



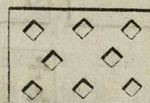
Шестерка
губней.



Тройка
губней.



Линья
пикъ.

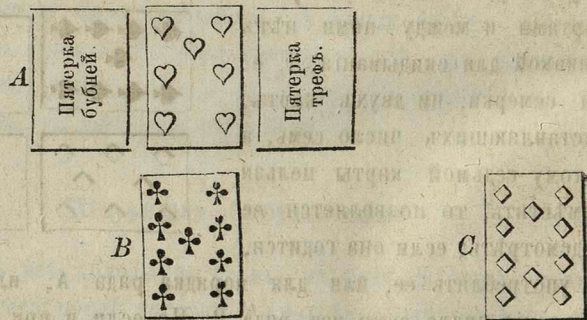


Пятерка
трефъ.

Фиг. 6.

крыть изъ нихъ только одну верхнюю, т. е. считая съ находящимися въ рукѣ, двадцать первую карту. Потомъ находящія въ рукѣ 20 картъ, тоже крапомъ вверхъ, начать перевертывать и какая при этомъ первая выйдетъ, то помѣстить ее въ рядъ В и начать съ нее всѣ очередныя кучки этого ряда В, напримѣръ: если пятерка, то съ пятерокъ, если валетъ, то съ валетовъ; вторую и послѣдующія карты класть своимъ порядкомъ въ кучку А, и когда между ними покажется карта въ очередь (вверхъ и по масти) съ находящейся картой въ ряду В, то класть на нее, а за утраченную карту изъ кучки В вознаграждать открытой картой въ кучкѣ С, мѣсто которой заступаетъ слѣдующая подъ ней находящаяся карта. Точно также, если при выходѣ картъ съ рукъ въ кучку А, выйдетъ карта одинаковой масти и однимъ очкомъ менѣе карты, находящейся сверху кучки С, то послѣдняя снимается и кладется въ кучку А, а въ кучкѣ С открывается другая карта, лежащая подъ прежней.

Фиг. 7.



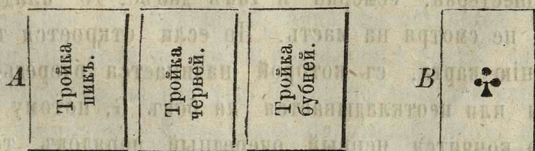
Сдѣлавъ нѣсколько переложеній, и удостовѣрившись, что нѣтъ карты, которая можетъ поступить въ очередь кучекъ В, а также къ соединенію картъ изъ кучки С въ кучку А, то берутъ ихъ въ руки, хорошенько тасуютъ, и повторяютъ тоже дѣйствіе, какъ и въ самомъ началѣ, только съ тою разницею, что вмѣсто 2 картъ, берутъ въ руки 18, а 19-тую

открываютъ въ кучкѣ С; наконецъ при третьемъ и уже послѣднемъ разѣ берутъ въ руку только 16-ть картъ, а 17-ю открываютъ опять въ кучкѣ С, и если въ этотъ третій разѣ не выйдетъ, то пасьянсъ считается не вышедшимъ. (Фиг. 7).

Пасьянсъ—первая лучшая.

Изъ стасованной колоды, берутъ верхнюю карту, которая и начинаетъ всѣ очередныя кучки, напимѣръ: если тройка, то всѣ тройки, когда откроются, кладутъ въ рядъ А. Потомъ начинаютъ класть карты въ общую сборную кучку В, считая при этомъ, одну за другой, до числа двадцати картъ; но если между такими выходящими картами будутъ какія либо слѣдовать къ масти и въ очередь кучекъ А, то онѣ кладутся туда, старшая на младшую, и не считаются уже въ число 20-ти картъ, а вмѣсто ихъ, дополняютъ другими картами изъ колоды, и такимъ образомъ, всякая истраченная карта замѣщается другою изъ колоды. Случается, что этотъ пасьянсъ выходитъ съ одного раза; въ противномъ случаѣ, убѣдившись что изъ 20-ти картъ, положенныхъ въ кучку В, уже не выйдетъ болѣе въ кучкѣ А, собираютъ какъ эгѣ 20-ть картъ, такъ и находящіяся въ рукѣ, оставляя одни кучки А, хорошенько тасуютъ и снова начинаютъ считать, но уже не до 20-ти картъ, а еще прибавляютъ одну, т. е. до 21-карты, и при этомъ поступаютъ также, какъ и при первомъ разѣ; въ третій же и послѣдній разѣ считаютъ до 22-хъ картъ. Если послѣ третьяго раза колода не сошла въ очередь кучекъ А, то далѣе не продолжаютъ—считаютъ пасьянсъ не вышедшимъ. (Фиг. 8).

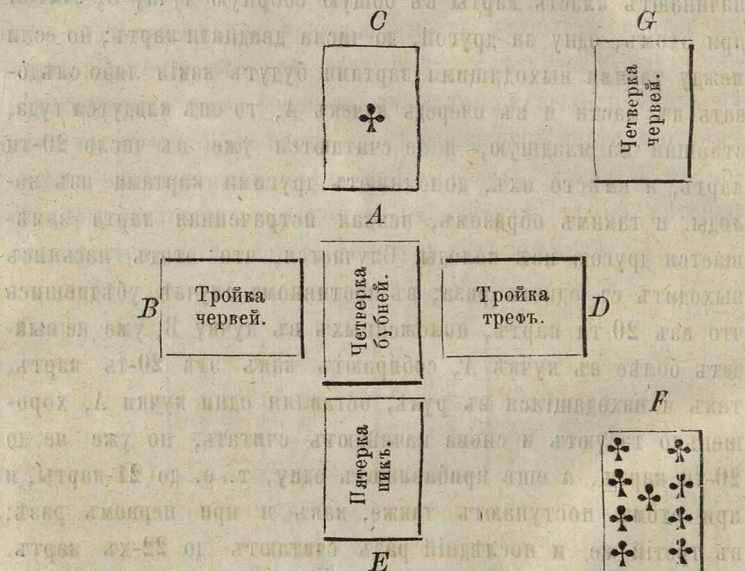
Фиг. 8.



Трефовидный.

Стасовавъ колоду, кладутъ сперва четыре карты одна на другую и образуютъ среднюю кучку А; вокругъ нее кладутъ изъ колоды слѣдующія четыре карты, которыя вмѣстѣ съ первыми, составляютъ подобіе трефы, В, С, D, E. Уложивъ такимъ образомъ, начинаютъ, съ боку G, укладывать карты въ очередь, для начала которой должна служить верхняя карта въ кучкѣ А. Такъ на примѣръ, если сверху этой кучки лежитъ четверка, то она снимается, кладется съ боку G и

Фиг. 9.



начинаетъ очередь, постепенно выходящую. Затѣмъ, остальные, находящіяся въ рукѣ карты начинаютъ класть, по одной, въ общую кучку F, и если при этомъ выйдетъ пятерка, потомъ шестерка, семерка и такъ далѣе, то кладутся въ кучку G, не смотря на масть. Но если откроется такая же по значенію карта, съ которой начинается очередь, то она не берется или неоткладывается на бокъ G, потому случаю, что когда кончится первый очередной порядокъ, то другой

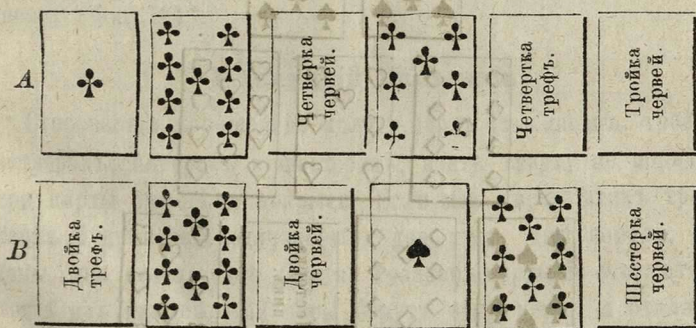
начинается не отъ той же карты (т. е. отъ четверки), но отъ той, которая лежитъ на верху кучки А и которая открылась при снятіи первой. Каждая изъ боковыхъ картъ В, С, D, Е, можетъ сходить въ очередь, когда для нее окажется мѣсто; но въ такомъ случаѣ мѣсто ея замѣщается картою изъ общей кучки F.

Если послѣ трехъ оборотовъ не сформируется четыре очередныя кучки, то пасьянсъ не выйдетъ. (Фиг. 9).

Дрезденскій пасьянсъ.

Стасовавши колоду, раскладываютъ въ два ряда А и В 12-ть картъ, по шести въ рядѣ. — Когда въ числѣ этихъ 12-ти картъ выйдетъ какая либо фигура: король, дама или

Фиг. 10.

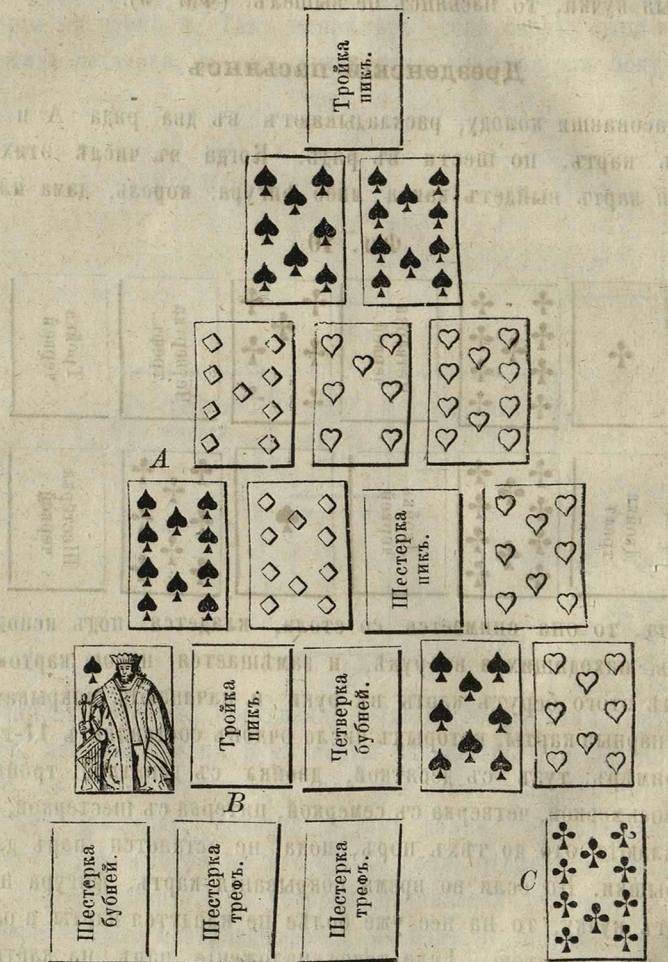


валетъ, то она снимается со стола, кладется подъ исподъ картъ, находящихся въ рукѣ, и замѣщается новою картою. Послѣ этого берутъ карты въ руки и начинаютъ покрывать дѣ пары карты, которыхъ число очковъ составляетъ 11-ть, напимѣръ: тузъ съ десяткой, двойка съ девяткой, тройка съ восьмеркой, четверка съ семеркой, пятерка съ шестеркой, — и дѣаютъ это до тѣхъ поръ, пока не останется паръ для покрывки. Но если во время покрыванія картъ, фигура покроетъ кучку, то на нее уже болѣе не кладутся карты и она остается закрытою. — Если такое наложеніе паръ на карты,

которыхъ число составляетъ 11-ть, удастся до конца колоды, и всѣ кучки будутъ покрыты фигурами, то это означаетъ выходъ пасьянса. (Фиг. 10).

Пасьянсъ пирамида.

Изъ стасованной колоды раскладываютъ на столѣ 15-ть картъ, начиная сверху и размѣщая въ формѣ пирамиды А. Фиг. 11.



Потомъ смотреть, какихъ картъ болѣе въ пирамидѣ и, какія бы можно лучше употреблять въ очередной порядокъ; такія карты вынимаются изъ пирамиды и кладутся въ рядъ В, какъ начальныя. Послѣ этого берутъ, изъ той же пирамиды годныя карты въ очереди кучекъ В, располагая ихъ по мастямъ, а свободныя мѣста въ пирамидѣ, замѣщаютъ картами, находящимися въ рукѣ, какъ они идутъ по порядку; если изъ нихъ опять окажутся очередныя карты въ кучкѣ В, то также туда кладутся и замѣщаются новыми; послѣ этого карты съ рукъ перекладываютъ въ общую кучку С, и если при этомъ, отъ выхода очередныхъ картъ, упразднится въ пирамидѣ мѣсто, то замѣщается уже не съ рукъ а изъ кучки С.—Когда же все карты сойдутъ съ рукъ въ кучку С и не будетъ свободнаго мѣста въ пирамидѣ, а равно очередныя кучки четырехъ мастей не составились,—то пасьянсъ не сошелъ. (Фиг. 11).

Пикетный пасьянсъ.

Стасовавши хорошенько колоду картъ безъ двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ, взять сверху по порядку, три карты вмѣстѣ и покрыть. Если изъ числа этихъ трехъ картъ будутъ двѣ одинаковыя: два туза, два короля, двѣ дамы, два валета, двѣ десятки (младшія карты не считаются), тогда изъ каждой этой пары берутъ одну карту и откладываютъ въ сторону, а остальные двѣ отбрасываются. Другія же, вмѣсто этого, изъ двухъ вышедшихъ картъ одинаковой масти, т. е. двѣ пикн, черви, бубны или трефы, откладываютъ старшую, а младшую съ другой картой отбрасываютъ.

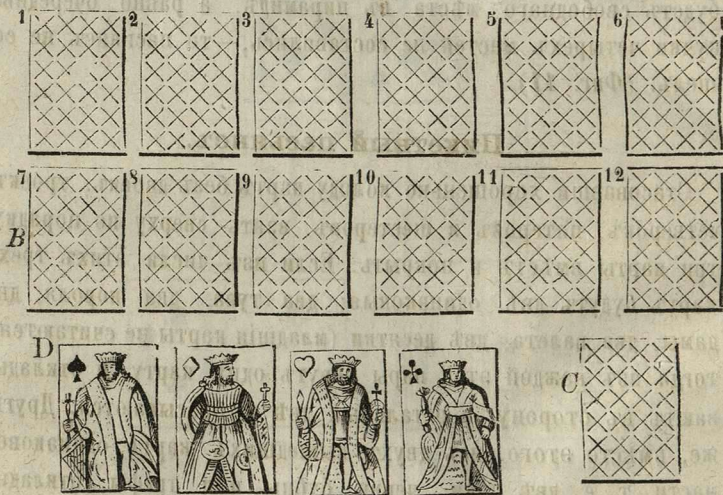
Который нибудь изъ этихъ двухъ способовъ повторяется до тѣхъ поръ, пока отложится 12-ть картъ, которыя укладываются на столъ по порядку пикетнаго счета, и если въ нихъ, какъ въ пикетѣ, можно сосчитать 90-то,—то пасьянсъ сошелъ: но если недоходить до этого числа, то онъ несостоялся.

Пасьянсъ четырехъ товарищей.

Стасованную колоду, раскладываютъ на 12-ть кучекъ, въ два ряда А и В, каждую кучку сорочкою вверхъ. Остальныя за этимъ четыре карты кладутъ съ боку въ кучку С, тоже сорочкою вверхъ, которыя и называются передовыми.

Послѣ этого, необходимо хорошо запомнить номера 12-ти кучекъ и ихъ значенія, которыя суть: кучка первая—тузы; 2-я—двойки; 3-я—тройки; 4-я—четверки; 5-я—пятерки; 6-я—шестерки; 7-я—семерки; 8-я—восьмерки; 9-я—девятки; 10-я—десятки; 11-я—валеты; 12-я—дамы. Для королей нѣтъ кучки, но когда они окажутся въ означенныхъ слѣпыхъ куч-

Фиг. 12.



кахъ, или въ кучкѣ С, то всегда откладываются внизъ, или съ боковъ.

Когда карты будутъ разложены и кучки замѣчены, то берется одна карта изъ кучки С и, по своему значенію, подкладывается подъ соответственную кучку, напримѣръ: если выйдетъ шестерка, то подъ шестую кучку, если валетъ, то подъ одиннадцатую, и такъ далѣе. Въмѣсто подложенной подъ

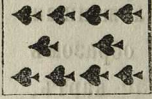
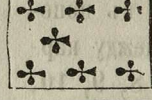
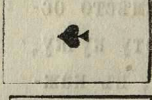
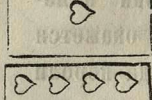
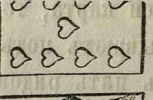
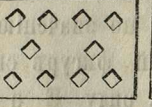
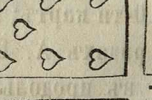
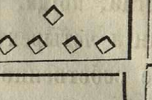
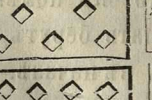
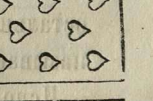
кучку, берется изъ нее верхняя слѣпая карта, перевортывается и также подкладывается подъ назначенную ей собственно кучку. Такимъ образомъ повторяютъ это до тѣхъ поръ, пока въ какой-нибудь кучкѣ откроется собственно принадлежащая ей карта, которая уже не трогается съ мѣста; если же откроется король, то онъ помѣщается съ боку. Въ обоихъ такихъ случаяхъ, опять берутъ карты съ передовой кучки С и поступаютъ какъ въ началѣ.—Пасьянсъ этотъ считается сошедшимъ только тогда, когда, раскрывъ кучки послѣ переборки и израсходованія четырехъ картъ, въ каждой изъ нихъ окажется по четыре собственно ей означенной карты, и когда короли будутъ собраны вмѣстѣ.

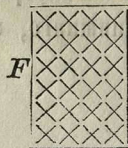
Пасьянсъ Парадъ.

Стасованную колоду раскладываютъ на столѣ по порядку, какъ означено на фигурѣ 13. Если въ какой нибудь кучкѣ откроется собственно принадлежащая ей карта, то вмѣсто оставленія ее на мѣстѣ, тоже подкладываютъ подъ эту кучку, берутъ изъ нее парами и кладутъ въ пять рядовъ, въ каждомъ по 10-ти картъ; при этомъ наблюдаютъ, чтобы въ поперечныхъ рядахъ А, В, С, Д, Е, было разстояніе между картами, а въ продольныхъ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, чтобы верхняя карта касалась нижней и чтобы разложенныя пары не шли поперечно, а вдоль. Уложивъ такимъ образомъ по 10-ти картъ въ пять рядовъ, что составляетъ 50 картъ, остальные двѣ кладутъ внизъ, сорочкою вверхъ, которыя и называются резервными F, F.

Исполнивъ какъ сказано, начинаютъ съ низу отнимать по двѣ карты, одинаковыя по значенію и очкамъ; какъ наприкладъ, въ приложенной фигурѣ снимаются двѣ дамы и двѣ двойки; далѣе тузъ въ ряду Е и тузъ въ ряду Д, который открылся по снятіи дамы; и такимъ образомъ продолжаютъ вынимать одну карту изъ ряда нижняго, а другую изъ верх-

Фиг. XIII.

	Пятерка червей.							Четверка червей.	Двойка червей.
Шестерка бубней.					Тройка червей.	Пятерка пикъ.			
	Тройка тrefъ.	Пятерка бубней.				Тройка пикъ.	Шестерка пикъ.	Четверка пикъ.	
	Четверка тrefъ.					Шестерка червей.			Шестерка тrefъ.
		Двойка червей.		Пятерка тrefъ.	Тройка бубней.		Двойка бубней.		Двойка тrefъ.



няго, если онъ открыть будетъ нижнею вышедшею картою. Потому то, если напимѣрь, нѣсколько одинаковыхъ картъ, годныхъ къ выходу, то необходимо снимать прежде Д, которыя нужны къ дальнѣйшему выходу и болѣе нужны открываютъ карты. Когда для снятія уже не будетъ болѣе картъ, то открываются резервныя Е, Е и къ нимъ добираются пары изъ нижнихъ рядовъ, что много облегчаетъ выходъ пасьянса; но онъ рѣдко сходится. Не позволяется брать карты изъ середины; но если случится, что остался одинъ только рядъ сверху, до низу, то позволяется взять вмѣстѣ или одни конечныя или двѣ касающіяся одна другой карты, когда только онѣ будутъ одинаковыя или парныя. (Фиг. XIII).

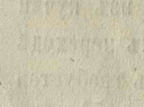
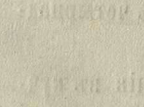
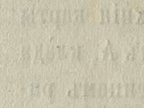
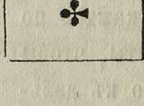
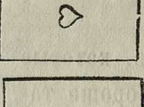
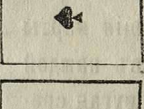
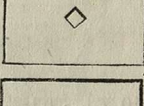
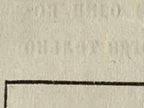
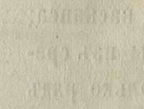
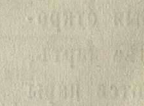
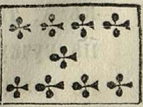
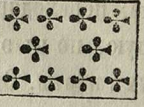
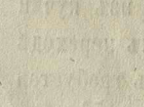
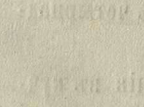
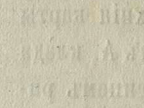
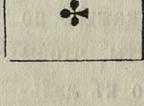
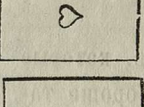
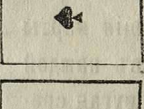
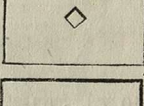
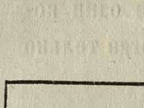
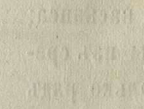
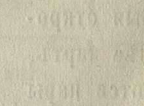
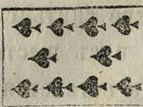
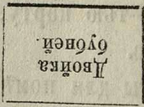
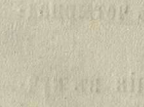
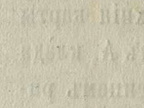
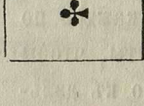
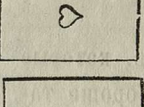
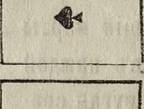
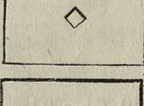
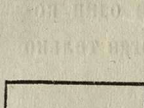
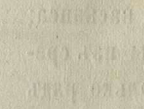
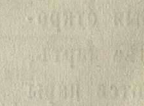
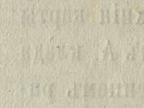
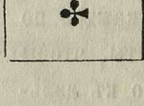
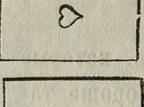
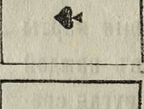
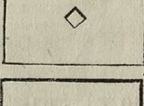
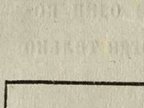
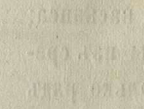
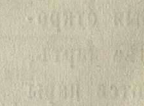
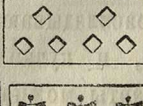
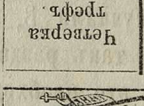
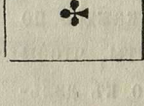
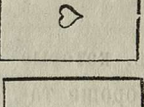
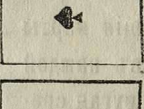
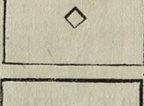
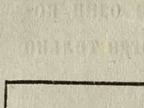
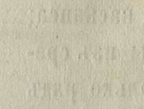
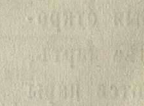
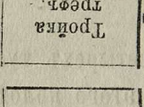
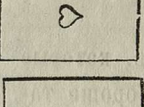
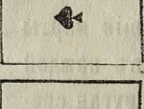
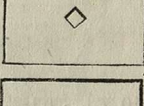
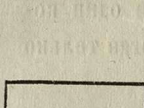
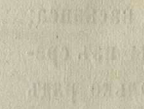
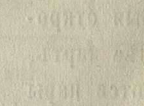
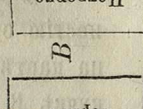
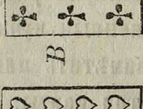
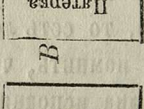
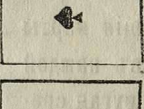
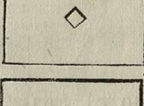
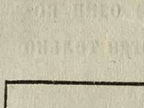
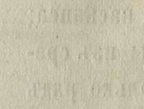
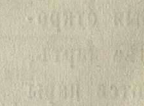
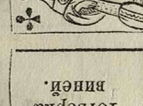
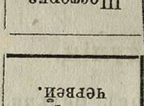
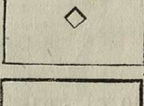
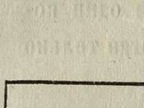
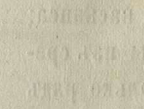
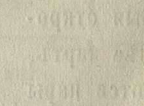
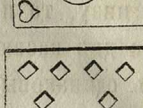
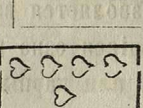
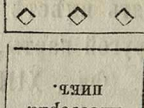
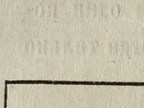
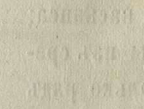
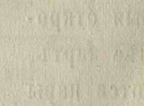
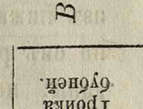
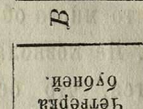
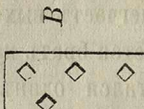
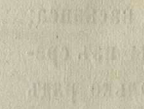
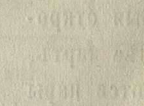
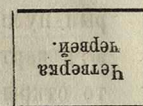
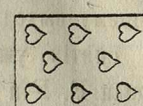
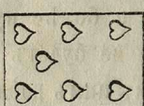
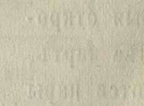
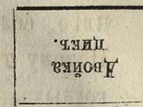
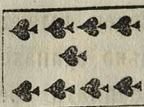
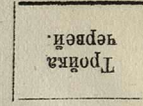
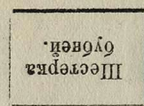
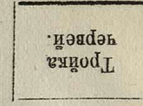
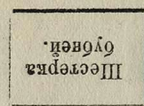
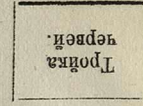
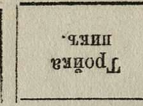
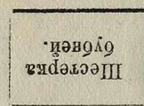
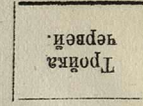
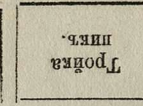
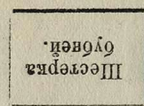
Пасьянсъ Вредулія.

Такъ какъ въ помѣщенномъ рисункѣ нельзя было съ точностію означить разложенныя кучки, то есть лежащія карты на картѣ, то надобно замѣтить или помнить, что въ каждой кучкѣ В находится по три карты: одна исподняя, другая средняя, а третья верхняя.

Пасьянсъ начинается выборомъ четырехъ тузовъ, которые кладутъ сверху въ рядъ А. Послѣ этого колоду хорошо тасуютъ и раскладываютъ на столѣ кучками В, въ каждой по три карты, и кучки должды быть такъ раздвинуты, чтобы всѣ три карты можно было видѣть: это необходимо къ дальнѣйшему ихъ соединенію. Затѣмъ смотрятъ верхнія карты кучекъ В, нѣтъ ли чего положить въ очередь кучекъ А, кладя старшихъ на младшія; такъ напимѣрь, въ приложенномъ рисункѣ можно снять съ 1-ой кучки 3-тью карту, съ четырнадцатой 3-тью и съ шестнадцатой 3-тью.

Когда не останется никакой карты для помѣщенія въ кучкѣ А, тогда начинается соединеніе, переходящее изъ кучки на кучку, кладя младшую на старшую, но въ этомъ переходѣ не дозволяется трогать, вмѣстѣ двухъ картъ. Здѣсь требуется

Фиг. XIV.

	Патерка пикъ.	Патерка пикъ.														
	Шестерка трефъ.	Шестерка бубей.														
		Патерка бубей.														
																
																
																
																
																
																
																
																
	Патерка трефъ.	Шестерка бубей.														
	Патерка трефъ.	Шестерка бубей.														
	Патерка трефъ.	Шестерка бубей.														
																
																

осторожность, чтобы при переходѣ изъ кучки на кучку, по небрежности, лежащую внизу масть незаложить верхнею картою, т. е. когда будутъ двѣ верхнія карты, могущія взаимно сойти, и одну изъ нихъ положить въ кучку, гдѣ будетъ третья очередная, имѣющая съ ними соединенія; тогда переложеніе этихъ трехъ картъ можетъ сдѣлать то, что ни одна не въ состояніи будетъ выдти, и что требуетъ большой осмотрительности въ последнемъ ходѣ.

Если, послѣ первой раскладки картъ, не будетъ болѣе очередныхъ картъ, или къ соединенію переходовъ, то оставивъ очередныя кучки А, остальные тасуютъ и опять раскладываютъ по три карты въ каждой кучкѣ на сколько достанетъ, а въ последнемъ разѣ хотя на двѣ или одну кучку, если не достанетъ болѣе, и поступаютъ такимъ же образомъ какъ и прежде. Если за третьимъ и последнимъ ходомъ не сошло въ кучку А четырехъ въ очередь мастей, то пасьянсъ не сошелъ. Этотъ пасьянсъ требуетъ большаго соображенія, безъ котораго и въ три раза сходить рѣдко; но если раскладывать съ терпѣніемъ и вниманіемъ, то часто выходитъ съ разу. (Фиг. XIV).

Пасьянсъ старый домосѣдъ.

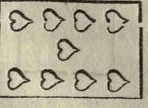
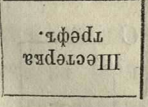
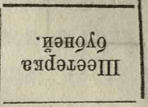
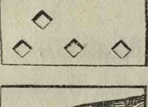
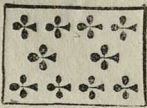
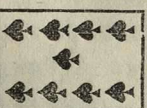
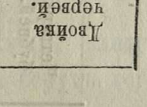
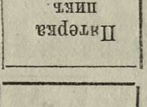
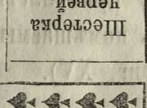
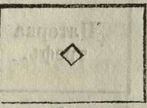
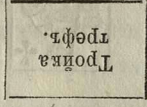
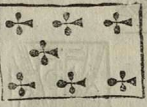
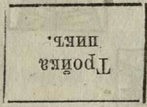
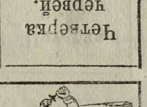
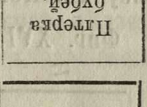
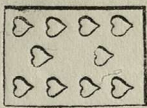
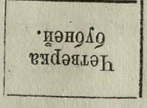
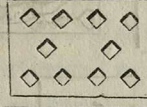
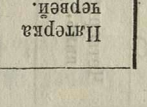
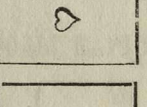
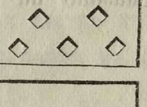
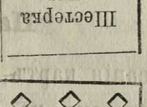
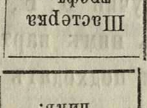
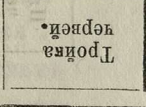
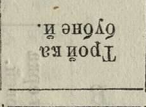
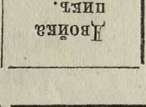
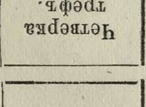
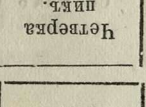
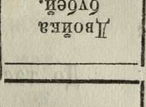
Стасованную колоду раскладываютъ на пять рядовъ, какъ показано на фигурѣ, по 10-ти картъ въ каждомъ ряду, оставляя чрезъ пять картъ промежутки; но другія послѣдняго не дѣлаютъ.

Уложивъ по этому 50 картъ, двѣ оставляютъ и откладываютъ въ сторону F, F, которыя называются *вспомогательными*.

Здѣсь необходимо особенное вниманіе, чтобы не трогать карты съ мѣста до тѣхъ поръ, пока не увѣрятся, что при снятіи ея не произойдетъ препятствія къ соединенію другихъ картъ. Брать карты можно инаиначе, какъ съ краевъ правой или

лѣвой стороны А, В, С, Д, Е, или G, Н, J, К, L, соединяя ихъ какъ покажется лучшимъ и восходя вверхъ, т. е. помѣщая старшую на младшей, или наоборотъ. При этомъ не надобно торопиться, а перекладывать, когда окажется, что подступающая карта подходяща для помѣщенія въ кучи F, F, или къ соединенію, или привлекаетъ къ себѣ другія карты, крайнія. Напримѣръ, карта G, отнимается съ картою и присоединяется къ другой крайней В, съ которой она можетъ соединиться,—то чрезъ это валетъ бубновый дѣлается крайнимъ и при надобности можетъ выдти; также крайнюю карту можно положить на подложенную кучку F, и тогда валетъ передъ нею будетъ крайнимъ, котораго можно отложить къ крайней картѣ В, или же послѣднюю положить къ валету и открыть лежащую за ней карту, которую если удастся, по возможности, умѣстить, то третья карта будетъ уже крайнею и свободно къ выходу. Такимъ образомъ поступаютъ до конца ряда, составленнаго изъ пяти картъ, идя съ лѣвой стороны на правую къ промежутку, а съ правой на лѣвую. Когда послѣдняя карта къ промежутку или пятая снимается и выйдетъ, тогда свободный рядъ много облегчаетъ выходъ пасьянса, потому что на свободномъ мѣстѣ можно класть карты съ другихъ краевъ, которыя до сихъ поръ не могли быть сняты и препятствовали соединенію. Случается, напримѣръ, что въ ряду всѣ карты годны къ соединенію, но одна крайняя—несчастливая, которую нѣтъ возможности снять,—то имѣя свободный рядъ, перемѣщаютъ ее туда и этимъ освобождаютъ цѣлый рядъ, если могутъ открыть другую соединительную карту, съ которой и ту перемѣщенную соединяютъ. Когда же два ряда будутъ пусты, то, при не большомъ вниманіи, пасьянсъ необходимо долженъ сойти. Кромѣ выгоды помѣщать карты въ пустыхъ рядахъ, есть еще выгода въ перемѣщеніи очередныхъ картъ. Положимъ, что съ краю находится десятка, девятка, восьмерка, семерка, шестерка и пятерка, а съ другаго края той же масти валетъ, то, желая

Фиг. XV.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J
										
										
										
										
										
Пятёрка трефъ.	Четвёрка бубей.	Тройка трефъ.	Тройка червей.	Тройка бубей и.	Двойка пикъ.	Четвёрка трефъ.	Четвёрка пикъ.	Двойка бубей.	Двойка бубей.	Двойка трефъ.
Д	С	О	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й

Пятёрка
трефъ.

Д

С

О

В

Д

Шестёрка
червей.

Ж

Двойка
трефъ.

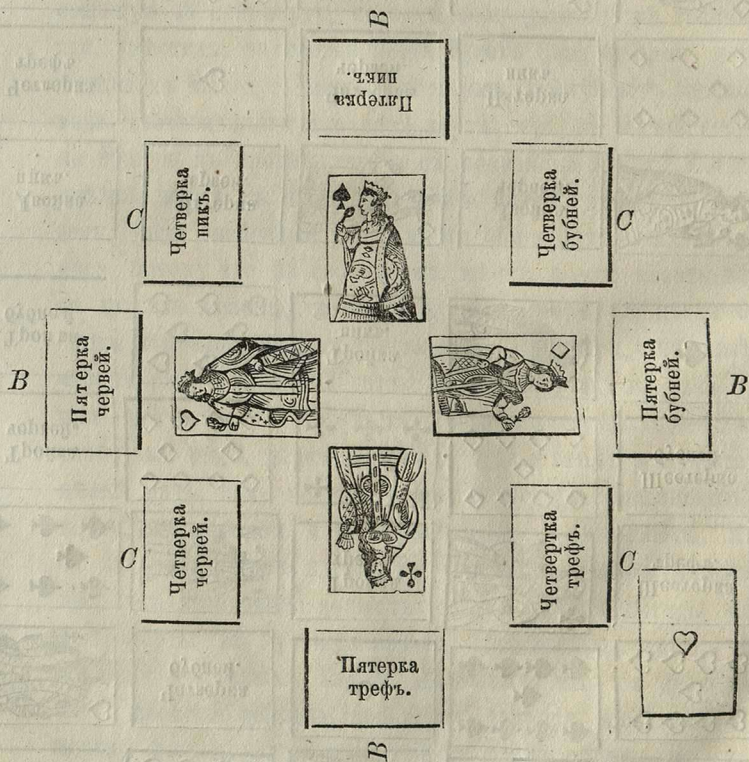
З

ихъ собрать въ кучу, берутъ весь рядъ по картѣ и перемѣ-
щаютъ на пустое мѣсто, гдѣ пятерка, какъ крайняя, дѣлается
среднею, а десятка крайнею, и отъ нея начинается цѣлая
очередь, которую можно переложить къ валету, или къ нимъ
снять вала и тѣмъ освободить другія карты. Кромѣ вспо-
моженія, кучки F, F, имѣютъ еще ту привиллегію, что отно-
сящіяся къ нимъ карты, могутъ быть помѣщаемы сверху или
снизу, или подходятъ въ очередь. (Фиг. XV).

Пасьянсъ звѣзда.

До тасованія картъ, выбираютъ четыре дамы и помѣщаютъ
какъ показано на рисункѣ. Потомъ остальные карты та-

Фиг. XVI.



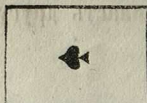
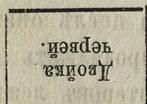
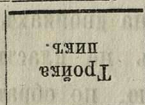
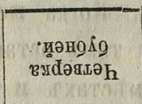
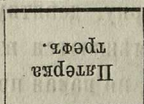
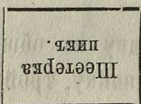
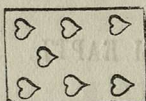
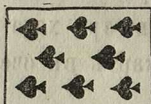
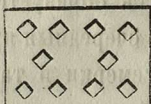
сують и затѣмъ кладутъ ихъ одну за другой, по порядку, въ общую кучку А, наблюдая при этомъ выходъ пятерокъ, которыя помѣщаются поперегъ въ головѣ дамы той же масти, въ мѣстахъ В, В, В, В; а также четверокъ, которыя помѣщаются въ промежуткахъ между дамами, въ мѣстахъ С, С, С, С,—и чрезъ такое размѣщеніе картъ образуется *звѣзда*. Затѣмъ, пятерки и четверки начинаютъ очередныя кучки, причемъ на пятерки кладутся шестерки, семерки и такъ далѣе, а на четверки обратно — тройки, двойки, тузы и т. д. (по мастямъ). Отъ этого, когда пасьянсъ сойдется, кучки, начинающіяся пятерками, окончатся валетами, а начинающія четверками—королями, и такимъ образомъ всѣ лучи звѣзды покроются фигурами. Этотъ пасьянсъ дѣлается въ три хода или оборота остающейся колоды отъ разложенія картъ въ очередныя кучки. (Фиг. XVI).

РАСКЛАДКА ПАСЬЯНСА ВЪ ДВѢ КОЛОДЫ КАРТЪ.

Пасьянсъ вѣрь.

Стасовавъ колоды, кладутъ карты по порядку въ общую кучку В, откуда берутъ когда выйдутъ: туза, двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, осьмерку, девятку, десятку, валета и наконецъ даму, которыя помѣщаются въ полукругъ А, безъ соблюденія порядка въ ходѣ, но какая прежде выйдетъ, только каждую на своемъ мѣстѣ. Когда же покажется король, помѣщается въ кучку В и тамъ остается до конца. Далѣе кладутъ карты на тѣхъ же мѣстахъ и такимъ же образомъ: тузы на тузахъ, двойки на двойкахъ, и такъ далѣе, съ тою только разницею, чтобъ не класть черную масть на черную и красную на красную, но обратно, т. е. на туза чернаго кладется красный, а послѣ опять черный и опять красный, и такимъ образомъ продолжать до конца въ кучкахъ А. Напримѣръ, въ кучкѣ пятерокъ лежитъ пятерка красная, то нельзя сверхъ ея класть другую красную, пока

Фиг. XVII.

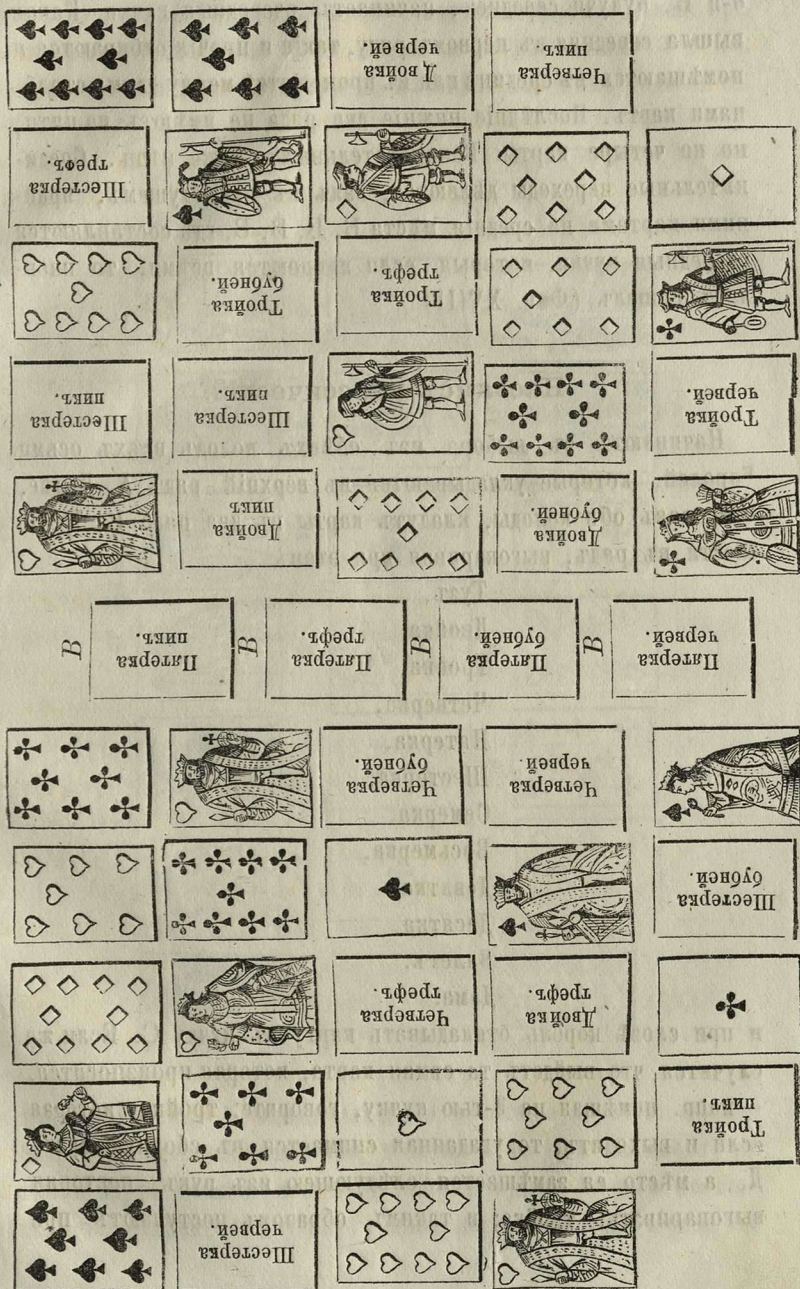


прежде не выйдетъ черная, и если выйдетъ прежде красная то пропускается. Когда послѣ двухъ ходовъ, не болѣе, всѣ карты обѣихъ колодъ размѣстились, а короли остались въ кучкѣ В, пасьянсъ сошелъ; но если одна карта осталась между ними — не сошелъ. Въ двухъ ходахъ онѣ рѣдко сходятъ, а потому другіе прибавляютъ еще одинъ ходъ — третій, что предоставляется на волю. При первомъ размѣщеніи ряда А, не смотря на перемѣну мастей, т. е. чтобъ на столѣ были раздѣлены черныя отъ черныхъ; но тѣ, которые дѣлаютъ три хода въ этомъ пасьянсѣ, уже наблюдаютъ раздѣленіе, потому что этимъ затрудняютъ выходъ. (Фиг. XVII).

Новый домосѣдъ.

Этотъ пасьянсъ хотя имѣетъ нѣкоторое сходство съ предыдущимъ, однакоже раскладывается иначе. Тотчасъ въ первомъ ряду А кладутъ 11-ть картъ, изъ которыхъ

Фиг. XVIII.



6-я В, будучи среднею, начинаетъ очередныя кучки. Какая вышла середняя въ первомъ ряду, такія и прочія отбираются и помѣщаются въ срединѣ или въ промежуткѣ между двумя столбцами картъ. Последніе нижніе два ряда не имѣютъ по пяти, но по четыре карты. Вспомогательныхъ тоже нѣтъ. Соединительные переходы дѣлаются, какъ въ предыдущемъ, крайними картами на среднія мѣста В, В, В, В, гдѣ составляются очередныя кучки, которыя если покроются всѣми, то пасьянсъ сошелъ. (Фиг. XVIII).

Пасьянсъ классическій.

Начинаютъ съ выбора изъ обѣихъ колодъ всѣхъ осьми королей, которые укладываются въ верхній рядъ А. Далѣе, стасовавъ обѣ колоды, кладутъ карты въ два ряда В, В, по шести въ рядъ, выговаривая при этомъ.

Тузъ,

Двойка,

Тройка,

Четверка,

Пятерка,

Шестерка,

Семерка,

Восьмерка,

Девятка,

Десятка,

Валетъ.

Дама.

и при словѣ король, откладываетъ карту въ кучку С. Если же случится, что выйдетъ та самая карта, которая произносится, — напр. помѣщая на 3-тью кучку, говорите: тройка, которая если и выходитъ, то угаданная снимается въ сборную кучку Д, а мѣсто ея замѣщается слѣдующею изъ рукъ, повторяя выговаривать: тройка; и такимъ образомъ поступаютъ при

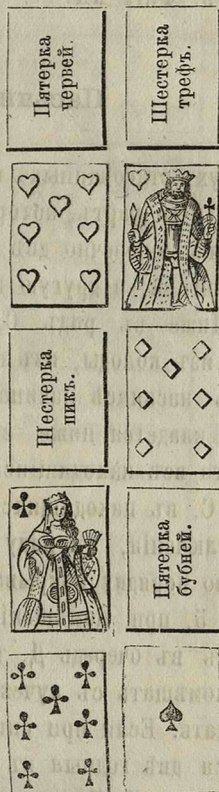
то и она помѣщается. Съ кучекъ С и Д позволяется трогать, пока всѣ карты выдутъ съ рукъ въ кучки В. Послѣ этого, сперва открываютъ закрытую кучку С и раскладываютъ карты на столѣ, и которая приходится въ очередь — тотчасъ помѣщается, остальные остаются. Потомъ, изъ закрытой кучки Д берутъ по одной картѣ, и дѣлаютъ подкладываніе въ ту кучку В, какую показываетъ число очковъ этой карты; такъ наприкладъ, положимъ, вышла двойка, то подкладываютъ подъ вторую кучку, а съ этой кучки снимаютъ верхнюю карту и подкладываютъ подъ соотвѣтствующей ей кучкой, откуда опять снимаютъ верхнюю и подкладываютъ подъ свойственной ей кучкой, что повторяютъ до тѣхъ поръ, пока при снятіи верхнихъ картъ откроется годная войти въ очередь кучекъ А, или когда будетъ такая, какую подложили; въ этомъ случаѣ берутъ другую карту съ кучки Д, и такимъ образомъ поступаютъ до послѣдней. — Когда уже не будетъ больше картъ къ выходу, то оставивъ на столѣ очередныя кучки А, собираютъ кучки В, В.... слѣдующимъ образомъ: 6-тую кучку кладутъ на 12-тую, 3-ю на 11-тую, 4-ю на 10-ую, изъ чего составитъ три кучки двойныя, которыя укладываются одна на другой, такъ, чтобъ 12-тая кучка была сверху, а на нее кладутъ остальные съ закрытой кучки С. Также собираются съ другой стороны 6-ая на 1-ую, 8-ая на 2-ую, 9-ая на 3-тью, которыя опять кладутся одна на другую такъ, чтобы 1-ая кучка была сверху; наконецъ, всѣ кучки соединяютъ вмѣстѣ и, не тасуя, опять повторяютъ то же дѣйствіе, какъ показано вначалѣ. Такимъ образомъ, этотъ пасьянсъ повторяется до трехъ разъ, и если не уложатся всѣ карты въ очередь кучекъ А, то считается не вышедшимъ. Если въ кучкахъ В, особенно въ послѣднемъ ходѣ, такъ соберутся одинаковыя карты, что въ цѣлой кучкѣ не бываетъ другой, въ такомъ случаѣ, если будетъ въ срединѣ карта годная въ очередь, то позволяется ее вынуть изъ середины и положить въ свойственное ей мѣсто. — (Фиг. XIX).

Пасьянсъ—симпатія.

Этотъ пасьянсъ раскладываютъ двое, для чего каждый беретъ по одной колодѣ, помѣстившись у стола одинъ противъ другаго, и начинаютъ ее рас-

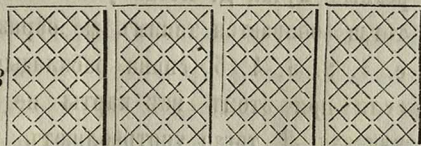
Фиг. XX.

А



кладывать передъ собою на 16-ть кучекъ, по три карты въ каждой, а остальные четыре карты въ двѣ кучки по двѣ карты. Между играющими, одинъ долженъ класть свои кучки слѣпыми, т. е. вверху сорокою, а другой только двѣ нижнія слѣпыми, а третью, верхнюю, открытою. Начинаетъ тотъ, у котораго карты закрыты; и открываетъ по порядку, по одной картѣ съ каждой кучки, говоря, на примѣръ, что открылась пятерка червей, и если у товарища находится пятерка червей также открытою, тогда оба снимаютъ свои карты, и идутъ далѣе къ другой кучкѣ, поступая такимъ же образомъ; но съ одной кучки двухъ картъ снять не-

позволяется. Когда такимъ образомъ пройдутъ всѣ кучки, и у обоихъ будутъ одни закрытыя кучки, то тѣ,



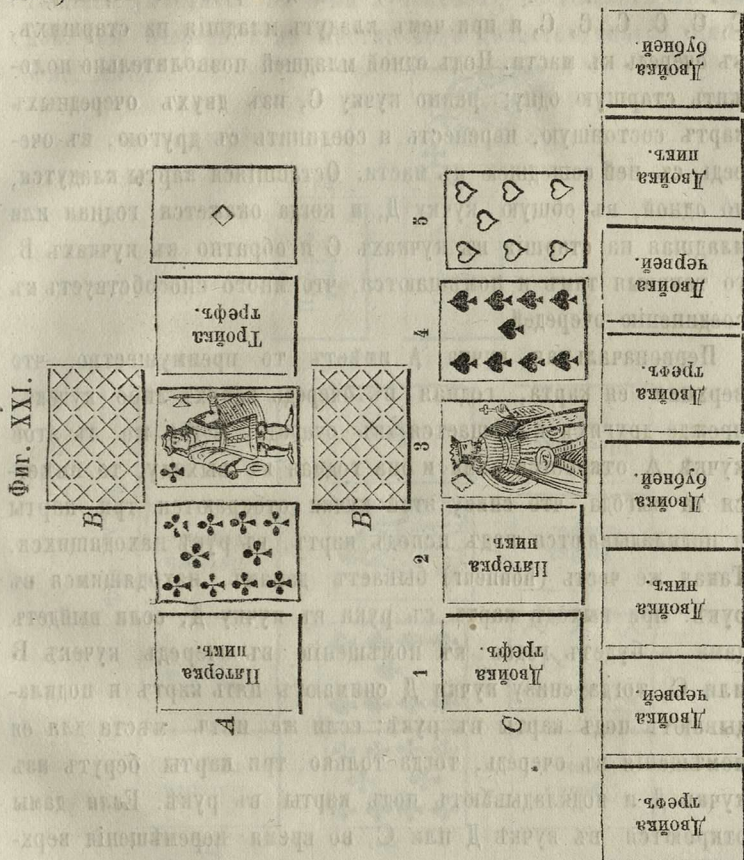
съ которыхъ карты сошли въ пару, откладываются, а другія остаются открытыми т. е. тѣ, которыя не сошли въ пару.

Послѣ того, второй открываетъ со слѣпыхъ только кучекъ, а первый снимаетъ только открытыя, оставшіяся карты въ первомъ ходѣ, и такъ постепенно чередуются. Это продолжается, пока всѣ карты выйдутъ въ пары; если же всѣ кучки откроются и у обоихъ не выйдетъ парныхъ картъ, тогда пасьянсъ не сошелъ. Фиг. XX.

Пасьянсъ дѣдушки.

Изъ двухъ стасованныхъ вмѣстѣ колодъ, берутъ сверху пять разъ по 10-ти картъ, которыми и составляютъ рядъ А; далѣе помѣщаютъ поперечно двѣ карты В, В, сорочкою вверхъ, одну надъ рядомъ А, а другую подъ нимъ: онѣ называются *резервными*. Ниже въ рядъ С, кладутъ еще пять картъ, какія выйдутъ изъ колоды, изъ которыхъ первая вышедшая, будетъ во всемъ пасьянсѣ начинающей очередныя кучки; она снимается и кладется ниже въ началѣ ряда Д; напр. вышла двойка, то всѣ находящіяся двойки, сверху ли кучекъ А, въ ряду ли С, въ находящихся ли картахъ въ рукѣ, кладутся, безъ исключенія, въ рядъ Д, и начинаютъ очередныя кучки. Далѣе, по порядку покрываютъ по одной картѣ кучки С, 1, 2, 3, 4, 5, при помѣщеніи которыхъ, если выйдетъ годная поступить въ очередь Д, то кладется, но болѣе должно стараться помѣщать съ кучекъ А, чтобы закрытыя тамъ карты освободить. Если при сниманіи карты съ кучекъ А ими С, откроются двѣ годныя въ очередь, то обѣ кладутся въ очередныя кучки Д. Когда уложились всѣ карты въ кучки С, тогда собирается такимъ же образомъ, какъ помѣщались, т. е. 1, 2, 3, 4, 5, снова раскладываются, до трехъ разъ, и если при этомъ всѣ карты не помѣстятся въ очередныхъ кучкахъ Д, тогда употребляютъ послѣднее средство, т. е. открываютъ двѣ резервныя карты В, В, которыя иногда очень помогаютъ къ выходу пасьянса. Хотя, по видимому и долженъ

легко выходить, однакожь это бываетъ довольно рѣдко. (Фиг. XXI):



Пасьянсъ дамскій.

Изъ двухъ перетасованныхъ вмѣстѣ колодъ, берутъ сверху 33 карты и кладутъ въ кучку А; изъ числа же остальныхъ картъ, первая вышедшая сверху начинаетъ очередныя кучки В, В, В, В, В, гдѣ укладываютъ, по масти, старшую на младшей. Если первая карта выйдетъ дама, то она уничтожается и кладется подъ низъ колоды, а слѣдующая за ней

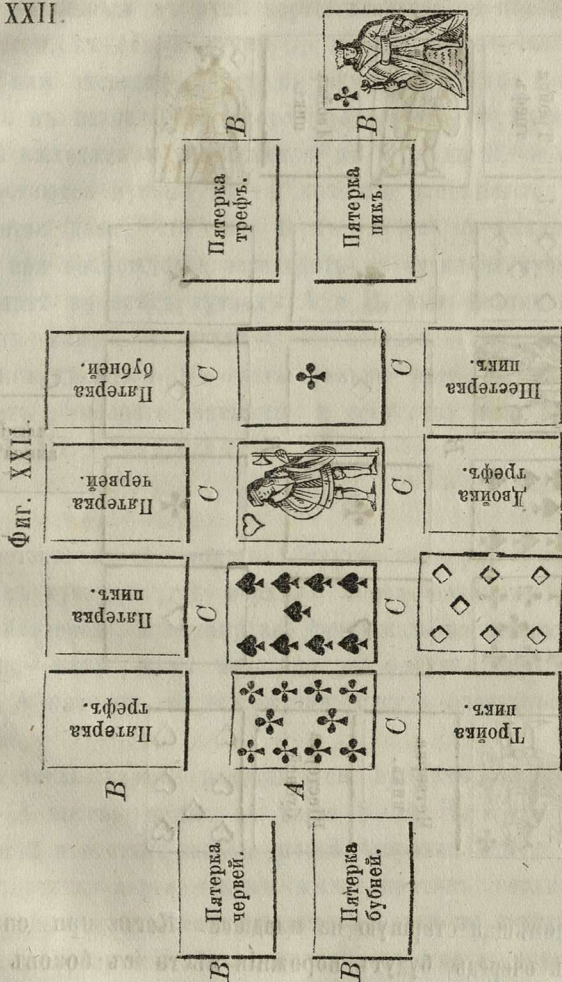
уже напачеть кучки. Послѣ того, снимаютъ съ кучки А семь картъ, которыя раскладываютъ въ два ряда по порядку С, С, С, С, С, С, С, и при чемъ кладутъ младшія на старшихъ, въ очередь къ масти. Подъ одной младшей позволительно положить старшую одну; равно кучку С, изъ двухъ очередныхъ картъ состоящую, перенести и соединить съ другою, въ очередь съ ней сошедшею къ масти. Оставшіяся карты кладутся, по одной, въ общую кучку Д, и когда окажется годная или младшая на старшія въ кучкахъ С и обратно въ кучкахъ В, то таковыя тамъ и помѣщаются, что много способствуетъ къ соединенію очередей.

Первоначальная кучка А имѣетъ то преимущество, что верхняя ея карта, годная въ очередь какихъ-либо кучекъ, прежде другихъ помѣщается въ очередь. Когда же въ этой кучкѣ А откроется дама и она годная къ выходу, то имѣется та выгода, что снизу этой кучки отбираются три карты и подкладываются подъ исподъ картъ, въ рукѣ находящихся. Такая же честь (honneur) бываетъ дамамъ, находящимся въ рукѣ: при выходѣ картъ съ руки въ кучку Д, если выйдетъ дама и будетъ годна къ помѣщенію въ очередь кучекъ В или С, тогда снизу кучки Д снимаютъ пять картъ и подкладываютъ подъ карты въ рукѣ; если же нѣтъ мѣста для ея помѣщенія въ очередь, тогда только три карты берутъ изъ кучки Д и подкладываютъ подъ карты въ рукѣ. Если дамы откроются въ кучкѣ Д или С, во время перемѣщенія верхнихъ картъ съ этихъ кучекъ, тогда не позволяется брать карты для подкладыванія, но употреблять наравнѣ съ другими.

Если какая либо кучка С упразднится, то не дополняется до тѣхъ поръ, пока изъ кучки А всѣ карты выйдутъ совершенно, при наступленіи чего кладется осьмая кучка С изъ сборныхъ Д, которыя и употребляются къ образованію новыхъ кучекъ С, что вначалѣ дозволено было одной только кучкѣ А.

Тогда только этотъ пасьянсъ считается сошедшимъ, когда

всѣ карты изъ кучекъ А, С и Д, равно и въ рукѣ находящіяся умѣстятся въ 8-ми кучкахъ В, по 13 картъ въ каждой, въ очередь и къ масти. Ходъ дѣлается только одинъ. Фиг. XXII.



Пряжа.

Стасовавъ двѣ колоды, берутъ сверху 12-ть картъ и кладутъ на столъ въ видѣ пряжки ААА, которыя начинаютъ

освобождаются мѣста для помѣщенія картъ, находящихся въ рукѣ.

Когда не будетъ болѣе годныхъ въ очередь картъ на столѣ, тогда остальные въ рукѣ карты кладутъ по порядку, одна за другой, въ общую кучку С, и если при этомъ окажется тузъ, или очередная карта къ кучкамъ В, то такая снимается въ назначенное мѣсто, что облегчаетъ кучки А, которыя выходятъ и помѣщаются въ кучкахъ В, и по снятіи ихъ остаются пустыя мѣста, которыя дополняются съ руки. Случается даже, что изъ двухъ кучекъ А можно сдѣлать одну, при возможности переходить съ кучки на кучку по одной картѣ во всѣхъ кучкахъ А и В, чѣмъ можно болѣе издержать картъ, въ кучкѣ С оставшихся.—Такъ какъ этотъ пасьянсъ дѣлается въ одинъ только разъ, то для выхода требуетъ большаго вниманія и искусства для соединеній. Фиг. XXIII.

З н а м я.

Перетасовавъ обѣ колоды, берутъ съ верху 8 картъ кладутъ въ кучку А, гдѣ верхняя карта покажетъ окончаніе каждой очереди, и потому всѣ кучки надобно начинать очкомъ старше,—напр., какъ показано на фигурѣ: верхняя карта кучки А пятерка, то всѣ кучки будутъ начинаться съ шестерокъ.

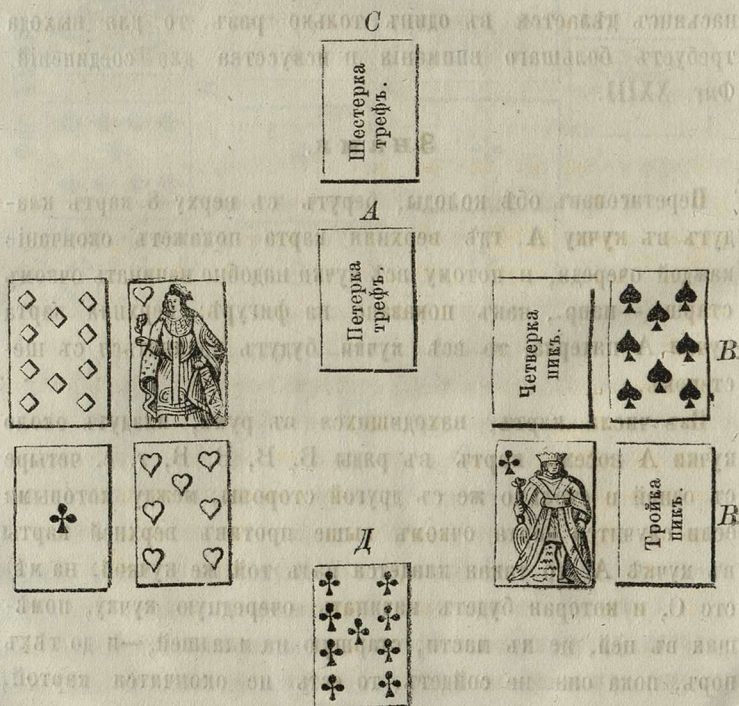
Изъ числа картъ, находящихся въ рукѣ, кладутъ около кучки А восемь картъ въ ряды В, В, В, В, т. е. четыре съ одной и столько же съ другой стороны, между которыми если случится карта очкомъ выше противъ верхней карты въ кучкѣ А, то такая кладется надъ той же кучкой, на мѣсто С, и которая будетъ начинать очередную кучку, помѣщая въ ней, не къ масти, старшую на младшей,—и до тѣхъ поръ, пока она не сойдетъ, то есть не окончится картой, лежащей сверху кучки А, то другой очередной кучки начать не позволяется.

Другая очередная кучка может начинаться очкомъ старшей верхней, лежащей подъ первой, которая откроется при снятіи послѣдней для закрытія первой очередной кучки, и такимъ образомъ поступаютъ во всемъ ходѣ этого пасьянса.

Остальные карты кладутся по одной въ общую кучку Д, откуда кладутъ годныя въ очередь на кучки С, или взамѣнъ взятыхъ изъ ряда В. В.

По выходѣ всѣхъ картъ въ кучку Д, берутъ въ руку и, не тасуя, также кладутъ въ другой и послѣдній разъ. Выходъ этого пасьянса зависитъ отъ соединенія всѣхъ картъ въ рукѣ и кучки Д, равно и 8-ми картъ В, которыя заключаютъ восемь очередныхъ кучекъ на мѣстѣ С. Фиг. XXIV.

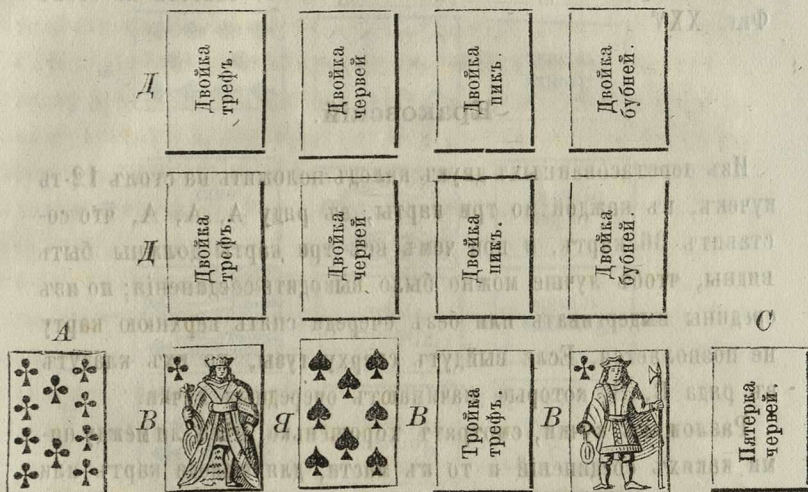
Фиг. XXIV.



Г н ѣ з д о .

Изъ двухъ перетасованныхъ вмѣстѣ колодъ кладутъ 20-ть картъ въ одну кучку А, называемую *гнѣздомъ*, а послѣ того берутъ сверху четыре карты и кладутъ съ боку въ рядъ В, В, В, В, которые служатъ началомъ пригготовительныхъ ку-

Фиг. XXV.



чекъ. Остальныя карты въ рукѣ кладутъ по одной въ сборную кучку С, между которыми равно сверху кучки А и между картами В, если откроются двойки, то кладутъ ихъ въ два ряда Д, Д, и они начинаютъ очередныя кучки. Въ пригготовительныхъ кучкахъ кладутъ младшія карты на старшихъ, въ послѣднихъ Д, Д обратно—старшія на младшихъ, и вездѣ по мастямъ. Всегда надобно снимать карты съ гнѣзда А, какія только окажутся годными въ очередь Д или В. Если при раскладываніи окажется, что какую-либо кучку В можно снять и присоединить къ Д, то порожнее мѣсто заступаетъ снятая карта съ гнѣзда А. Пасынсь этотъ дѣлаетъ три хода, и за каждымъ оставляютъ всѣ кучки и карты

на своихъ мѣстахъ, и собирають одну кучку G, которую, нетасуя, перекладываютъ по прежнему.—Двѣ карты, вмѣстѣ лежащія и въ очередь сошедшія въ кучкѣ А или С, въ кучку В перекладываются. Сходится часто; но если случится внизу гнѣзда А много начинающихъ картъ, то послѣ трехъ ходовъ можетъ и не сойти, потому что пасьянсъ тогда только считается сошедшимъ, когда всѣ 8 очередныхъ кучекъ уложатся въ рядахъ Д и не одной карты неостанется на столѣ Фиг. XXV.

Краковскій.

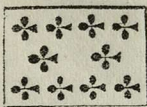
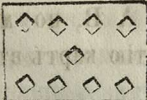
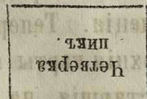
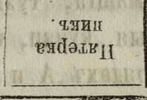
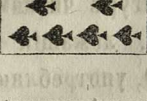
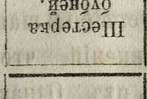
Изъ перетасованныхъ двухъ колодъ положить на столѣ 12-ть кучекъ, въ каждой по три карты, въ ряду А, А, А, что составить 36 картъ, и при чемъ всѣ три карты должны быть видны, чтобъ лучше можно было выводить соединенія; но изъ середины выдергивать или безъ очереди снять верхнюю карту не позволяется. Если выйдутъ сверху тузы, то ихъ кладутъ въ ряда В, В, которые начинаютъ очередныя кучки.

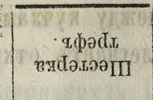
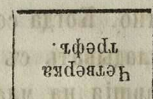
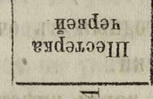
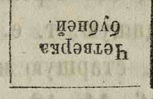
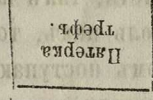
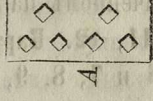
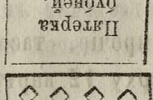
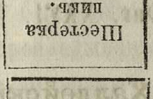
Разложивъ кучки, смотрятъ хорошенько, нѣтъ ли между ними какихъ соединеній и то къ масти, для вывода картъ или для освобожденія мѣста, по снятіи цѣлой кучки; что дѣлается посредствомъ перекладыванія картъ съ одной кучки въ другую, помѣщая всегда въ кучкахъ А младшую на старшей. Здѣсь наблюдается, чтобъ не перекрещивать мастей между собою, что затруднить выходъ пасьянса. По этому, при размѣщеніи 12-ти кучекъ надобно рассмотреть, нѣтъ ли гдѣ заложённыхъ картъ, которыя должно стараться освободить. Остальныя въ рукѣ карты кладутъ по одной въ сборную кучку С, наблюдая за выходящими какъ въ очередь В, равно, и за помѣщеніемъ младшихъ на старшихъ въ приуготовительныхъ кучкахъ А, чѣмъ облегчается выводъ картъ изъ сборной кучки С.

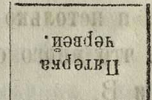
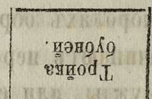
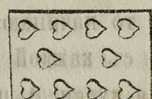
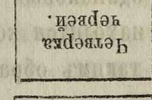
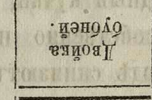
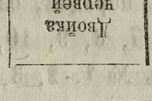
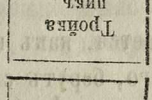
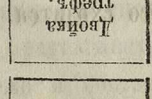
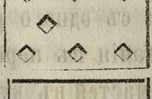
Пасьянсъ этотъ сходенъ съ Бредуліей, съ тою только разницею, что послѣдняя въ одну колоду и три хода, а здѣсь

Фиг. XXVI.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

											
---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

											
---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

											
---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

И

А

В

въ двѣ и съ одного раза; равно требуетъ большаго вниманія и прилежанія въ перекладываніи соединеній, чтобъ переложеніемъ мастей въ кучкахъ не закрыть ихъ. Однако онъ довольно часто сходится. Фиг. XXVI.

Халдейскій.

Начинается, какъ и прочіе, тасованіемъ обѣихъ колодъ; послѣ чего, берутъ сверху 12 картъ и кладутъ на столъ по одной въ порядкѣ, означенномъ на фигурѣ числами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Карты, лежащія въ рядахъ С С подъ № 1, 2, 3, 4 и 7, 8, 9, 10, употребляются только въ очередныя кучки, съ боку ихъ лежащія; тузы и короли будутъ собственно начинать очередныя кучки, и которыхъ при выходѣ снимаютъ и кладутъ въ рядахъ А и В, помѣщая въ рядъ одинаковый масти; такъ напримѣръ, если съ лѣвой стороны находится король пикъ, то возлѣ долженъ быть тузъ пикъ — и такимъ образомъ поступаютъ съ прочими, что необходимо, въ послѣдствіи, для перехода картъ. На короляхъ кладутъ очередь нисходящую, т. е. младшую на старшей, на тузахъ же восходящую, старшую на младшей.

Мѣста крыловыя 5, 6, 11, 12, имѣютъ то преимущество, что изъ нихъ карты, годныя въ очередь, снимаютъ, замѣняя ихъ слѣдующими съ руки.

Когда все количество картъ умѣстится, по порядку, на всѣхъ кучкахъ, то начинаютъ дѣлать соединенія. Теперь-то позволено съ каждой кучки, брать верхнія карты и класть въ очередныя кучки А и В на тузахъ, старшія на младшихъ, или на короляхъ обратно. Когда сойдутъ всѣ годныя карты, тогда начинаютъ перекладывать съ кучки на кучку, и то въ случаѣ нужды, или старшія на младшихъ, или обратно — по мастямъ, и не только между кучками А В, но между всѣми другими, что много облегчаетъ открытію картъ въ очередь кучекъ А и В.

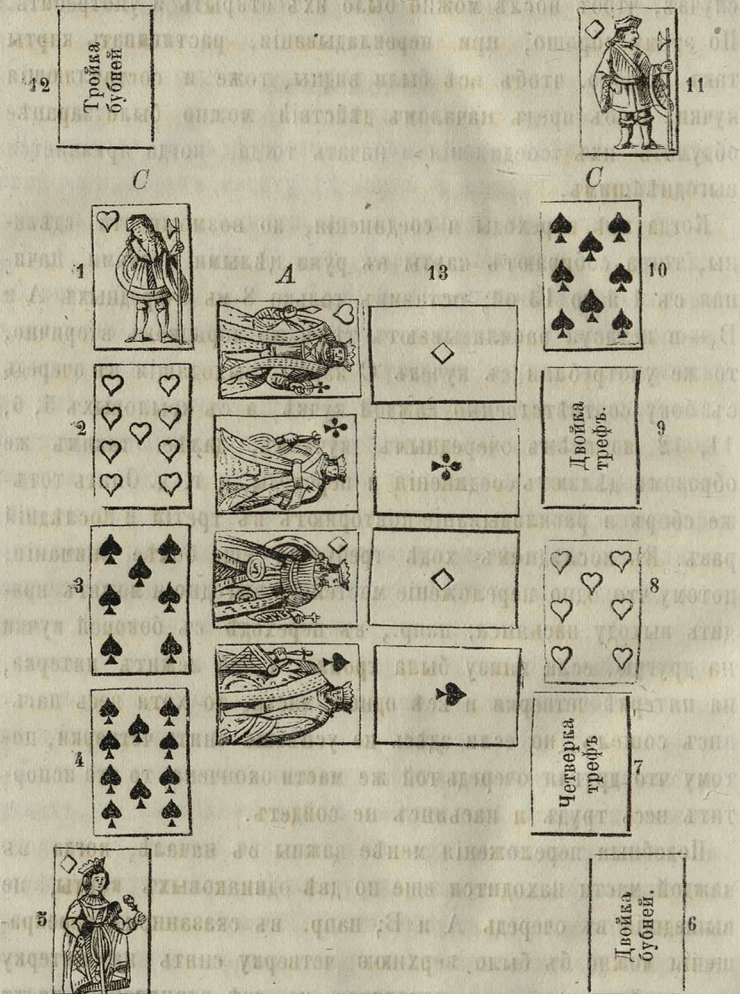
Наблюдаютъ по возможности, чтобъ соединительными переходами не закрыть дальнѣйшихъ соединеній, равно непокрывать картъ нужныхъ къ соединенію, или, въ противномъ случаѣ, чтобъ послѣ можно было ихъ открыть и употребить. По этому хорошо, при перекладываніи, растягивать карты такъ широко, чтобъ всѣ были видны, тоже и составляющія кучки, чтобъ предъ началомъ дѣйствія можно было заранѣе обдумать ихъ соединенія и начать тогда, когда признается выгоднѣйшимъ.

Когда всѣ переходы и соединенія, по возможности, сдѣланы, тогда собираютъ карты въ руки цѣлыми кучками, начиная съ 1-й до 13-ой; оставивъ только 8-мъ очередныхъ А и В,—и нетасуя раскладываютъ тѣмъ же порядкомъ вторично, то же употребляя съ кучекъ С карты, выходящія въ очередь съ боку соответственно каждой кучкѣ, а съ крыловыхъ 5, 6, 11, 12, ко всѣмъ очереднымъ кучкамъ; далѣе, такимъ же образомъ дѣлаютъ соединенія и переходы, и т. д. Опять тотъ же сборъ и раскладываніе повторяютъ въ третій и послѣдній разъ. Въ послѣднемъ ходѣ требуется еще болѣе вниманія, потому что одно переложеніе мастей не выгодно и можетъ вредить выходу пасьянса; напр., въ переходѣ съ боковой кучки на другую, если внизу была тройка, а ней лежитъ пятерка, на пятеркѣ четверка и всѣ одной масти, то хотя весь пасьянсъ сошелъ, но если здѣсь не успѣешь снять четверки, потому что другая очередь той же масти окончена, то это испортитъ весь трудъ и пасьянсъ не сойдеть.

Подобныя переложенія менѣе важны въ началѣ, когда въ каждой масти находится еще по двѣ одинаковыхъ карты, не вышедшія въ очередь А и В; напр. въ сказанномъ перекрашеніи можно бѣ было верхнюю четверку снять на пятерку или тройку, когда ихъ находится по двѣ одинаковой масти въ ходу, пока кучки А и В наполнятся въ очередь картами, и которыя при перекладкѣ не могутъ перемѣниться, а идутъ сначала до конца своимъ порядкомъ. Пасьянсъ этотъ тѣмъ

болѣе требуетъ терпѣнія и вниманія, что во всѣхъ соедине-
ніяхъ и переходахъ невозможно никакой карты употребить

Фиг. XXVII.



безъ остановки и осмотрительности, что не закрываетъ ли
соединенія или не парализируетъ ли очѣредныхъ мастей. Час-
то случается, что двѣ одинаковыя карты лежатъ сверху двухъ

кучекъ, то должно разсмотрѣть объ кучки и удостовѣриться, которая изъ двухъ своимъ выходомъ откроетъ болѣе соединеній. Между кучками А и В могутъ также дѣлаться переходы. Если кучка, начинающаяся съ туза, а равно другая съ короля, и 1-ая восходя до пятерки, а съ боку ея лежащая, 2-ая, нисходя до шестерки, а съ боковыхъ кучекъ С, С будетъ карта той же масти, снятіе которой можетъ освободить много картъ другихъ мастей, но снять ея некуда, въ такомъ случаѣ между очередными кучками одинаковой масти дѣлають переходъ; напр. съ боку лежитъ гдѣ нибудь десятка къ снятію, то съ кучки короля верхнюю шестерку кладутъ на пятерку въ кучкѣ туза, и такъ перекладываютъ по одной до десятки, которую снимаютъ на одну изъ двухъ очередныхъ кучекъ, смотря по надобности. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется покрытую или срединную карту вынимать и помѣщать.

Нѣкоторые, не имѣя терпѣнія, въ началѣ хода вынимають четыре туза и короля, каждые иной масти, и кладутъ въ ряду очередныхъ кучекъ А и В, что безъ сомнѣнія облегчаетъ много выходъ пасьянса; но болѣе терпѣливые и въ точности придерживающіеся правиламъ не дозволяютъ себѣ такой вольности, оставляя это только для начинающихъ.

Безъ сомнѣнія, есть безчисленное множество различныхъ пасьянсовъ, но ни одинъ изъ нихъ не могъ превзойти Халдейскій. Фиг. XXVII.

Пасьянсъ Кумушевъ.

Полныя двѣ колоды раскладываются на тринадцать кучекъ въ два ряда, кладя въ первую кучку двѣ карты, во вторую три, въ третью четыре, и такъ далѣе до послѣдней, гдѣ окажется четырнадцать картъ. Начальными картами всегда бываютъ тузы въ порядкѣ возвышающемся и по мастямъ. Если сверху разложенныхъ кучекъ встрѣтятся тузы и другія на нихъ идущія карты, то онѣ снимаются въ начальныя мѣста.

Когда ничего нейдетъ, то начинаютъ дѣлать между кучками переводы по мастямъ же, но уже въ порядкѣ понижающемся. Послѣ этого берутъ въ руки послѣднюю кучку въ четырнадцать картъ и пересматриваютъ ее, не перемѣшивая съ верхней карты до нижней. Если въ этой кучкѣ, хотя бы даже и въ срединѣ, окажется какая либо карта, могущая идти на какую либо на верху переводныхъ кучекъ лежащую карту, то есть одной съ нею масти и въ порядкѣ понижающемся, то она туда кладется;—но замѣтите, не вынимается изъ средины кучки одна, а со всѣми на ней лежащими картами, сколько бы ихъ не было; напр., если въ срединѣ пересматриваемой вами кучки седьмою картою будетъ шестерка червонная, а въ одной изъ прочихъ кучекъ сверху лежитъ червонная семерка—то вы кладете на нее вашу шестерку со всѣми на ней лежащими шестью картами, и тамъ на верху будетъ уже другая какая либо карта, а шестерка червонная попадетъ также въ середину; ваша послѣдняя кучка изъ 14 картъ уменьшится семью, а другая этимъ же количествомъ картъ увеличится. Если по снятіи шестерки червонной въ разбираемой вами кучкѣ окажется, напр., восьмерка пиковая, а на другихъ кучкахъ сверху лежитъ пиковая семерка, то вы ее берете къ себѣ; а если откроется тузъ, то снимаете его на мѣста начальныхъ; а если этотъ тузъ, открывшись, будетъ послѣднею картою, то ваша кучка совсѣмъ уничтожается. Если же послѣдняя карта, открывшись, будетъ не тузъ, то хотя бы она и шла куда либо въ переводъ, но лучше ее не класть, стараясь сколь можно менѣе уничтожать совсѣмъ кучки, чѣмъ предоставляютъ себѣ болѣе случаевъ къ переводу.—Такимъ образомъ вы пересматриваете всѣ тринадцать кучекъ одну послѣ другой, по порядку, безконечное число разъ, начиная послѣ первой опять послѣднюю; отъ сего пересмотра и переводовъ, въ кучкахъ карты непримѣтно и по немногу складываются по мастямъ, въ порядкѣ понижающемся, а число кучекъ уменьшается.—Надобно еще замѣтить, чтобы между на-

чальными кучками стараться — накладывать карты уравни-тельно, т. е. если на одномъ тузѣ карты дошли до восьмерки, то чтобы и на другой той же масти тузѣ карта не доходила далѣе девятки, а хотя бы и шла на нее десятка, то лучше не класть. — Отъ этого большею частию зависить успѣхъ рас-кладки, которая кончается удачно, когда всѣ тринадцать ку-чекъ уничтожатся и перейдутъ на мѣста начальныя.

У привыкшаго къ этой раскладкѣ, она очень часто удается; главный случай, когда она выдти не можетъ, это — когда два короля одной масти, положимъ бубновые, лежать на бубнахъ же, тогда уже это естественное препятствіе, и заставляетъ одного изъ этихъ королей при раскладываніи снять и поло-жить куда нибудь въ середину колоды, для этого я совѣтую начинать раскладывать тринадцать кучекъ не съ первой, гдѣ двѣ карты, а съ послѣдней, въ которой 14-ть картъ, обороти карты лицомъ къ себѣ; такимъ образомъ порядокъ картъ въ кучкахъ не смѣшается, а вы получите возможность, отсчи-тывая карты, замѣтить: не лежитъ ли гдѣ два короля на сво-ихъ мастяхъ.

Тринадцать кучекъ.

Здѣсь обѣ колоды раскладываются на тринадцать кучекъ: въ первую кладутъ двѣ, во вторую три, а въ послѣднюю че-тырнадцать картъ, и тутъ переводы картъ съ одной кучки на другую допускаются въ порядкѣ понижающемся по мастямъ, но только между открытыми сверху картами; начальныя карты тоже всегда тузы, въ порядкѣ восходящемъ и по мастямъ — но потомъ уже слѣдуютъ другіе приемы. — Переводя всѣ, карты идущія съ одной кучки на другую, берутъ первую кучку изъ двухъ картъ и перекладываютъ въ ней нижнюю карту на верхъ; во второй кучкѣ перекладываютъ всѣ три карты, верх-нюю внизъ, за ней вторую, а нижнюю на верхъ, и такъ пе-реворачивать всѣ кучки по порядку до послѣдней. Провер-

нужь одну кучку, смотреть, нѣтъ ли гдѣ какого перевода, или нейдетъ ли что на мѣста начальныя, и послѣ уже принимаются переворачивать слѣдующую кучку. Окончивъ эту операцію, берутъ послѣднюю кучку въ четырнадцать картъ и раскладываютъ ее всю по другимъ, начиная съ первой до послѣдней, и опять переводятъ или складываютъ карты, куда нибудь идущія. Если бы случилось, что въ первой или въ обѣихъ первыхъ кучкахъ не было уже ни одной карты, по снятіи ихъ на другія, то все-таки мѣста ихъ не уничтожаются, а замѣщаются картою изъ послѣдней кучки, а сама она уже уничтожается. Если уничтожаемой кучки осталось въ рукахъ нѣсколько картъ, то ихъ опять кладутъ по порядку, прежде на первую, а потомъ на другія. Изъ этого объясненія видно, что кучки постепенно уничтожаются, и останется одна первая, бывшая изъ двухъ картъ, но потомъ очень увеличившаяся; — съ переложеніемъ же и этой, раскладка должна выдти, то есть всѣ карты размѣстятся по мѣстамъ начальнымъ.

Тузы въ тройной рамѣ.

Здѣсь рамку составляютъ двѣнадцать кучекъ, каждая въ три карты, которыя нѣсколько раздвигаются, чтобы видѣть, не заложена ли какая масть своими послѣдними картами и чтобы самому не заложить ихъ при раскладываніи. Начальные всегда тузы въ порядкѣ восходящемъ, на рамку же они кладутъ въ противномъ порядкѣ и переводятся съ одного мѣста на другое, и тамъ и тутъ, всегда по мастямъ. — Эта раскладка занимательна тѣмъ, что представляетъ затрудненіе распутывать и освобождать заложенные въ рамкахъ карты. — Должна выходить съ одного раза.

Безначальный.

Здѣсь нѣтъ опредѣленной карты, а всякая по произволу раскладывающаго можетъ сдѣлаться начальною и кончиться чѣмъ случится. Все-таки начальныхъ кучекъ четыре, и всѣ

онѣ могутъ имѣть разныя начальныя карты, слѣдовательно и разныя окончательныя; напр., пики могутъ начаться двойкою и кончиться тузомъ, тогда какъ бубны начнутся семеркою, а кончатся шестеркою той же масти, потому что здѣсь порядокъ восходящій и по мастямъ. Вотъ какимъ образомъ дѣлается раскладка.

Смѣшавъ одну полную колоду, разложите въ три ряда по шести одиночныхъ картъ, всего 18-ть; а потомъ, по произволу вашему, выберите любую карту и назначьте начальною, разумѣется, предпочтительно должно начать съ той масти, которая болѣе картъ позволить вамъ снять изъ одиночныхъ картъ; причемъ позволяется верхнюю карту держимой въ рукахъ колоды имѣть вскрытую и посмотрѣть въ ней нижнюю карту—дабы не начать, напримѣръ, съ шестерки или семерки червонной, когда внизу лежитъ десятка червонная, что значило бы, что вы не снимете болѣе одной восьмерки до самаго конца и тѣмъ сдѣлаете раскладку навѣрное удачною.

Открытая въ рукахъ карта способствуетъ вамъ къ соображенію, съ которой выгоднѣе начать, но подсматривать сверху далѣе первой карты не позволяется; это было бы уже любопытство, а не искусство.—Снявъ для первой масти изъ восемнадцати картъ три, четыре или сколько случится, а чѣмъ болѣе, тѣмъ выгоднѣе, вы ихъ тотчасъ замѣняете новыми одиночными картами изъ рукъ, и начинаете вторую масть какою хотите картою; потомъ третью и четвертую, всегда замѣщая снятыя на мѣста начальныя карты другими изъ рукъ. Раскладка должна выдти съ одного раза, и нечего перекладывать во второй разъ, ибо здѣсь нѣтъ сборной кучки.

ВЪ ПОДДАВКИ.

Двое играющихъ берутъ каждый по одной полной колодѣ картъ и начинаютъ такъ: первый кладетъ на столъ карту, на нее тотчасъ второй кладетъ свою, тамъ опять кладетъ карту первый и опять второй, по очереди и по одной картѣ попеременно, всё на одну кучку, до тѣхъ поръ, пока у кого нибудь вскрыется тузъ или король, какіе бы то ни были. Вскрывшій ихъ, долженъ остановиться, а противникъ долженъ ему положить за короля двѣ пустыя карты (здѣсь всё карты считаются пустыми, выключая короля и туза), а за туза — три и заставить его принять всю кучку картъ къ себѣ, которую онъ кладетъ не примѣшивая подъ низъ держимой имъ колоды. Затѣмъ сдавшій карты, начинаетъ опять открывать одну, кладя ее на столъ; принявшій кладетъ послѣ него свою, всегда кладетъ на одну кучку, и такъ игра продолжается, до тѣхъ поръ, пока обѣ колоды перейдутъ къ одному игроку. Тотъ кто успѣлъ отдать всё свои карты до послѣдней, остается въ выигрышѣ.

СВОИ КОЗЫРИ.

Въ этой игрѣ употребляется колода въ тридцать шесть картъ. Тузы считаются старшими, а шестерки младшими картами. Число играющихъ можетъ состоять изъ четырехъ, трехъ и двухъ лицъ. Каждый изъ играющихъ выбираетъ себѣ какую-нибудь масть въ козыри и объявляетъ объ этомъ сдающему.

Сдаютъ по девяти картъ каждому игроку, когда играютъ въ четверомъ; по двѣнадцати, когда играютъ въ троемъ; по восемнадцати, когда играютъ въ двоемъ.

Мѣста для игры занимаютъ или по старшинству картъ или по уговору.

Первую игру сдаетъ тотъ, кто занялъ старшее мѣсто, а слѣдующую, тотъ кто проигралъ. Карты сдаются по одной или по двѣ. Если при сдачѣ вскрыется карта, то сдается снова. Всякая карта можетъ быть покрыта или старшею одной съ ней мастью, или тѣмъ козыремъ, въ которые играютъ. Каждый игрокъ, послѣ сдачи картъ, долженъ ихъ подобрать по мастямъ, т. е. черви къ червямъ, бубны къ бубнамъ, трефы къ трефамъ, пики къ пикамъ.

Открываетъ игру тотъ, кто находится у сдающаго подъ рукой.

Свои козыри разыгрываютъ слѣдующимъ образомъ: играющій, напримѣръ, въ *черви-козыри*, выходитъ къ играющему въ *бубны-козыри* съ шестерки трефъ; тотъ бьетъ ее семеркой трефъ и *наваливаетъ* десятку пикъ; первый перебиваетъ десятку валетомъ пикъ и *наваливаетъ* второму осьмерку трефъ; послѣдній, не имѣя больше на рукахъ трефовой масти, бьетъ осьмерку трефъ своимъ козыремъ (бубнями) и *наваливаетъ*

даму пикъ; первый не имѣя тоже пиковой масти, бьетъ даму пикъ своимъ козыремъ (червями) и *наваливаетъ* какую-нибудь карту. Такимъ образомъ продолжается *крыша* и *навалка* до тѣхъ поръ, покуда у котораго-нибудь изъ игроковъ, не окажется на рукахъ ни козыря, ни требуемой масти и онъ принужденъ будетъ *принять* всю *кучу*.

Выходить и наваливать слѣдуетъ всегда той мастью, которой много, или той которой очень мало, напримѣръ: одна или двѣ карты. Имѣя на рукахъ длинную масть, можно предполагать, что у противника ее нѣтъ; и при выходѣ съ нее она можетъ вызвать возмра. Идя съ тѣхъ картъ, которыхъ мало, можно думать, что у другаго игрока ихъ много, а у третьяго вовсе ихъ нѣтъ и онъ долженъ бить козыремъ. Чѣмъ больше вызовется у противной стороны козырей и хорошей масти, тѣмъ лучше для того, кому придется *взять кучу*.

Послѣ принятія кучи, карты разбираются по мастямъ. игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, покуда у одного изъ играющихъ не выдутъ всѣ карты—тѣмъ игра и кончается.

Каждый игрокъ долженъ стараться запасть старшими козырями своего противника, чтобы ему можно было въ извѣстное время сдѣлать *отвалъ*, т. е. когда образуется большая *куча* картъ, а у противника остается ихъ мало, то покрывши идущую масть, кладутъ на нее туза или короля козырей своего противника, которыхъ онъ покрыть не можетъ и тѣмъ принужденъ будетъ принять всю *кучу* картъ.

Навалкой называется та карта, которая кладется сверхъ покрытой, напримѣръ: идти съ валета бубенъ, вы, покрывши его дамой, кладете на нее десятку червей, которая и составляетъ *навалку*.

Куча. Всѣ карты, которыя накоплятся на столѣ во все время игры.

Принять кучу. Взять всѣ карты находящіяся на столѣ, вслѣдствіе того, что карту которой пошли, вамъ покрыть не чѣмъ.

ИГРА ВЪ НАВАЛКУ.

Эта игра имѣеть чрезвычайно большое сходство съ игрой въ свои козыри.

Въ навалку могутъ играть отъ двухъ до шести человѣкъ. Колода употребляется въ тридцать шесть картъ. Распределение мѣстъ производится по старшинству картъ и по порядку ихъ, т. е. имѣющій туза выбираетъ мѣсто, возлѣ его по правую сторону, садится тотъ, у кого король и т. д.

Въ навалкѣ существуетъ одна только козырная масть, которая производится слѣдующимъ образомъ: сдающій, стасовавъ карты, даетъ ихъ снять своему подручному, который снявши, посмотрѣвъ послѣднюю карту, объявляетъ ее козыремъ.

Игра въ навалку бываетъ открытая и закрытая. Закрытой навалкой называется то, когда сдается сначала по пяти только картъ; остальные же находятся на столѣ и разбираются на руки во время хода игры, точно такъ какъ при игрѣ въ дурачки. Въ открытой навалкѣ сдаются все тридцать шесть картъ, и если играющему не сдали ни одного козыря, то онъ объявивши объ этомъ, можетъ не играть, а дожидаться новой сдачи.

Закрытая навалка разыгрывается такимъ образомъ: идущій съ карты и кроющій ее, беретъ съ колоды то количество картъ, которое снесъ на покрытіе и на навалку. Не имѣющій чѣмъ крыть, принимаетъ всю кучу, точно также какъ и въ своихъ козыряхъ.

Пояснимъ это примѣромъ.

Четверо играющихъ: А. В. С. D. Сдавши всѣмъ по пяти картъ, А. кладетъ остальные на столъ. В. идетъ съ какой-нибудь карты къ С. и пополняетъ снесенныя карты изъ колоды. С. покрывши идущую карту отъ В и сдѣлавъ навалку къ D, беретъ съ колоды то количество картъ, какое у него вышло. D также кроетъ и наваливаетъ какъ и первыя его товарищи. Такимъ образомъ идетъ до тѣхъ поръ, покуда не останется ни одной карты въ колодѣ.

Открытая навалка, есть живое подобіе своихъ козырей, съ тою только разницею, что въ первой одна только масть козырей, какъ въ дурачкахъ, а въ послѣдней каждый играющій имѣетъ своихъ козырей.

Въ навалкѣ, пріемъ кучъ производится не такъ какъ въ игрѣ въ свои козыри. Въ ней не берутъ на руки всей кучи, а берутъ только одну верхнюю карту; остальные же отодвигаются въ сторону и не поступаютъ больше въ игру.

Въ навалкѣ существуетъ правило, чтобы не выпускать своего подручнаго и всѣми мѣрами стараться дѣлать ему отвалы и обезсиловать козырями.

Если будетъ замѣчено, что у подручнаго нѣтъ какой-либо масти, то непременно ходятъ или наваливаютъ съ нее.

Необходимо употреблять всѣ средства, чтобы сосредоточить въ своихъ рукахъ одну какую-нибудь масть, или старшія ея карты, которыя въ навалкѣ могутъ служить отвалами.

Крыть козырями можно только тогда, когда ихъ много. Если у подручнаго остается одинъ или два маленькихъ козыря, при нѣсколькихъ другихъ картахъ, изъ которыхъ однимъ онъ намѣренъ сдѣлать роскрышь, а другимъ перекрыть слѣдующій подходъ, въ такомъ случаѣ необходимо у него ихъ выковырять, но не козырями, а той мастью, которой у него нѣтъ.

Когда извѣстно, что у подручнаго находится одна или двѣ карты и между ними есть козырь, наваливать козыремъ никогда не слѣдуетъ, хотя бы ихъ было и много.

Каждый игрокъ долженъ принимать въ соображеніе, въ ка-

кой мѣръ ему слѣдуетъ нападать на своего подручнаго. Если онъ замѣтитъ, что сидящій подъ рукой выходитъ единственно отъ того только, что другіе ходятъ ему въ масть, то онъ долженъ постараться его задержать—сдѣлавъ ему отвалъ.

Въ навалку играютъ 5 — 6 человекъ, но чтобы она представляла больше интереса, то лучше всего играть въ троюмъ или въ четверомъ.

Кто умѣетъ играть въ свои козыри, тотъ можетъ быть хорошимъ игрокомъ и въ навалку.

К О Р О Л И.

Это одна изъ старинныхъ русскихъ игръ. Разыгрывается обыкновенно въ четверомъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Такъ какъ въ этой игрѣ сдача картъ, играетъ немаловажную роль, то она рѣшается старшинствомъ выдернутыхъ изъ колоды картъ.

Сдавши всѣмъ по девяти картъ, сдатчикъ вскрывши козыря, беретъ его себѣ на руки. Первый выходъ принадлежитъ тому, кто находится у сдающего подѣ рукой, который обязательно долженъ выходить съ козыря, но если такового нѣтъ, то съ простой карты, на которую всѣ играющіе должны сносить по одной картѣ той масти, съ которой вышелъ игрокъ, и тотъ кто положить старшую карту, беретъ эту взятку и ходитъ вновь и непременно съ козыря. Затѣмъ слѣдующіе ходы могутъ быть съ простыхъ картъ.

Какъ только игроки спустятъ съ рукъ свои девять картъ первой сдачи, то немедленно начинаютъ считать набранные каждымъ взятки, записываютъ ихъ количество мѣломъ и затѣмъ приступаютъ ко второй сдачѣ. Вновь сдѣланные взятки приписываются къ прежнимъ и игра продолжается до тѣхъ поръ, покуда у кого-нибудь изъ играющихъ не образуется въ записи девяти взятокъ. Взявшій девять взятокъ, остающіеся у него карты кладетъ въ сторону и объявляетъ, что онъ *король*. Ставшій *королемъ*, всю игру прекращаетъ. Продолжаютъ игру только трое остальныхъ, и кто изъ нихъ ранѣе возьметъ девять взятокъ, тотъ становится *принцемъ*. Затѣмъ ведутъ игру двое, и который изъ нихъ соберетъ девять взятокъ становится *солдатомъ*, а послѣдній *крестьяниномъ* или *мужикомъ*.

Лишь только каждый игрокъ получить какое-нибудь названіе, какъ вся игра принимаетъ вдругъ новый видъ и отношеніе. Съ этого момента сдача картъ принадлежитъ мужику, до тѣхъ поръ, покуда онъ не выиграетъ, какого-нибудь другаго названія.

Мужикъ, стасовавъ колоду картъ, даетъ ее снять солдату: карты въ такомъ случаѣ сдаются съ начала королю, потомъ принцу, за нимъ солдату и потомъ мужику.

По сдачѣ картъ, король беретъ у мужика самого старшаго козыря, отдавая ему въ замѣнъ козыря какую-нибудь другую карту. Потомъ принцъ беретъ у мужика другой козырь и вмѣсто его даетъ мужику другую, какую ему вздумается, карту. Покончивъ все, такимъ образомъ, какъ нами сказано, игроки начинаютъ снова играть, съ тою только разницею, что всѣ выходы принадлежать королю, не смотря на то, ему ли достанется взятка или кому-нибудь другому. Послѣ короля сноситъ карту принцъ, за нимъ солдатъ, а потомъ мужикъ; причемъ каждый изъ нихъ старается набрать девять взятокъ. Кто скорѣе наберетъ девять взятокъ, тотъ становится королемъ. Такимъ образомъ можетъ случиться, что король станетъ принцемъ, мужикъ королемъ, солдатъ принцемъ, а принцъ солдатомъ.

Если случится что у мужика не будетъ козырей, тогда король и принцъ могутъ брать по своему усмотрѣнію другія карты, давая ему въ замѣнъ ихъ какія имъ вздумаются.

Когда король выйдетъ, то мѣсто его заступаетъ принцъ и пользуется первыми выходами. При выходѣ короля, карты сдаются сначала принцу, потомъ солдату, а затѣмъ мужику.

Когда принцъ займетъ мѣсто короля, тогда необходимо первыя два раза козырять. По выходѣ короля, мужикъ не даетъ уже никому козырей, и пользуется вскрывшимся козыремъ, котораго онъ поднимаетъ какой ему заблагорассудится картою.

ТОРГОВЛЯ.

Игра въ *торговлю* очень небольшая, но между тѣмъ чрезвычайно занимательная игра, которую можно разыгрывать отъ трехъ до десяти человѣкъ. Менѣе же трехъ игроковъ въ эту игру никогда не садятся, не потому что бы это было не возможно, но потому что она въ подобномъ случаѣ становится очень скучною игрой.

Въ этой игрѣ употребляется колода въ пятьдесятъ двѣ карты. Въ каждой масти должно быть по тринадцати картъ, старшинство которыхъ идетъ обыкновеннымъ порядкомъ: тузъ, король, дама, валетъ и такъ далѣе до двойки.

Каждый игрокъ долженъ имѣть при себѣ нѣсколько жетоновъ, изъ которыхъ обязанъ ставить по одному жетону на ставку или на конъ.

Желающіа играть съ денежною расплатою, назначаютъ какому жетону опредѣленную цѣну.

Каждый игрокъ долженъ употреблять всѣ зависящія отъ него средства, чтобы набрать *познъ*, или *триконъ*.

Познъ состоитъ изъ трехъ картъ одинаковой масти; старшій—предпочитается младшему: одна карта *позна* составить не можетъ.

Секансъ значить тоже самое, что въ пикетѣ *терцъ*.

Триконъ означаетъ три карты одного достоинства, напри- мѣръ: три туза, три короля, три валета и такъ далѣе.

Лишь только игроки сядутъ на мѣста, то должны рѣшить кому сдавать. Сдатчикъ перетасовавъ карты, даетъ снять своему подручному, и затѣмъ поочередно, начиная съ правой

руки, сдаетъ каждому игроку по три карты. Сдатчикъ имѣетъ право сдавать карты, какъ онъ хочетъ, т. е. по одной, или по три съ разу.

Сдатчикъ называется *банкиромъ*, а колода которую онъ сдаетъ *банкомъ*. Банкиръ очень много имѣетъ преимуществъ и вмѣстѣ съ тѣмъ невыгодъ.

Козырей въ этой игрѣ нѣтъ, и ихъ не вскрываютъ.

Послѣ сдачи банкиръ кладетъ передъ собою колоду и спрашиваетъ: *кто начинаетъ?* подручный разсмотрѣвши свои карты говорить: *на деньги или на мѣну?* Такимъ же образомъ поступаютъ и всѣ остальные играющіе.

Начинать на деньги, значить требовать отъ банкира карту изъ колоды, вмѣсто отданной ему съ рукъ, которую онъ долженъ класть подъ низъ колоды. За получаемую карту отъ банкира, игрокъ долженъ заплатить ему одинъ жетонъ.

Начинать на мѣну, значить помѣняться картою съ сидящимъ у себя по правую руку.

Подобнымъ образомъ продолжается круговая покупка и мѣна, до самаго сдатчика.

Кто наберетъ себѣ желаемый *поэнъ*, *секансъ* или *триконъ*, тотъ показываетъ его, не обязываясь ждать прочихъ игроковъ.

Если кто изъ игроковъ остановитъ игру, то выигрываетъ тотъ, у котораго будетъ лучшая карта, и затѣмъ начинается новая сдача.

Выигравшему игру достаются всѣ ставки, поставленные игроками при началѣ игры.

Выгоды банкира состоятъ въ слѣдующемъ: —

I. Онъ получаетъ отъ игроковъ по одному жетону за каждую карту, выданную имъ изъ колоды: самъ же онъ никому ничего не даетъ.

II. Если у него случится мастъ равная съ мастью игрока, то ему отдается преимущество.

III. Выигравшій игру долженъ ему дать за сдачу одинъ жетонъ.

СЛЕТИСЯ или МОСКОВКА.

Что касается названія слетися, то это въ нѣкоторомъ отношеніи согласуется съ сущностью ея розыгрыша; но почему ей дано названіе московка, это неизвѣстно.

Эта игра очень забавна. Она разыгрывается преимущественно между тремя и четырьмя лицами. Въ двоимъ вести эту игру, не особенно весело.

Для игры, употребляется колода въ тридцать двѣ карты. Кому достанется сдавать, тотъ перетасовавъ карты, даетъ ихъ снѣть своему подручному. Послѣ сдачи каждому по девяти картъ, вскрывается козырь,

Каждый игрокъ, послѣ сдачи картъ, разсматриваетъ, сколько у него картъ одинаковаго достоинства, т. е. двѣ или три шестерки, четыре или три туза, и такъ далѣе.

Первый выходъ предоставляется подручному сдававшего. Каждый выходитъ къ одному только сидящему подъ нимъ; выходить можно съ какой угодно карты, и притомъ съ двухъ, трехъ и четырехъ одинаковаго достоинства картъ: 2—3 шестерокъ, 2—3—4 королей и т. д. Если кто нибудь вышелъ только съ одной или двухъ шестерокъ, тогда другіе игроки и тотъ къ кому ходить, если у нихъ есть третья и четвертая шестерка, должны ихъ также присоединить къ той или другой вышедшимъ уже шестеркамъ. Всякую карту можно крыть или старшею картою той же масти или козыремъ. Кто же нехочетъ, или не въ состояніи этого сдѣлать, тотъ можетъ идущія къ нему карты принять; послѣ этого выходитъ уже

его подручный. Если же кто раскроетъ всѣ идущія слѣдующія къ нему отъ другихъ карты, тогда онъ *выходитъ*.

Кто такимъ образомъ спуститъ съ рукъ всѣ карты, тогда какъ онѣ есть еще у другихъ игроковъ, тотъ *выходитъ*, или какъ говорятъ, дѣлается правъ. Если же у кого-нибудь остается одна или нѣсколько картъ, тогда какъ у другихъ игроковъ нѣтъ ни одной, то онъ проигрываетъ или какъ говорятъ, *остался*...

Наказаніе проигравшему состоитъ въ томъ, что онъ долженъ сдавать карты для слѣдующей игры. Если игра ведется на деньги, то проигравшій платитъ каждому играющему условленную плату.

Всѣ раскрытыя карты откладываются къ сторонѣ и до новой сдачи непоступаютъ въ игру.

Правила розыгрыша слѣдующія:

I. Слѣдуетъ ходить сначала съ самыхъ маленькихъ картъ.

II. Удерживаться всѣми мѣрами, чтобъ безъ надобности не ходить съ козыря.

III. Необходимо стараться неразрознивать карты одного значенія.

IV. Есть ли у васъ въ разныхъ мастяхъ находится по двѣ карты одинаковаго значенія (двѣ шестерки, два туза), и которыя необходимо разрознить, то нужно разрознивать карты старшаго достоинства.

V. Когда случится на рукахъ нѣсколько козырей, при двухъ и болѣе картахъ одинаковаго съ ними значенія, бейте идущія къ вамъ карты козырями, не смотря на то, что вы могли-бы ихъ бить мастью; а потомъ ходите съ той масти, которую побили козыремъ.

VI. Есть ли у васъ случится на рукахъ одинъ или два небольшихъ козыря, и кто нибудь ходитъ къ своему подручному съ нихъ, то скидывайте его, хотя бы онъ былъ и

старшій, такъ какъ въ подобномъ случаѣ можно разсчиты-
вать на большой успѣхъ при одномъ остающемся козырѣ.

VII. Если вы остались играть вдвоемъ, каждый при
двухъ картахъ, и одна изъ вашихъ была бы тузъ, то хо-
дите непременно съ него.

VIII. Когда на рукахъ случится два козыря, изъ которыхъ
одинъ тузъ, и къ вамъ пошли бы съ такой карты, которая
вызываетъ козыря, то нужно бить младшимъ козыремъ.

IX. Если вы играете вдвоемъ и у васъ при одной какой-
нибудь не козырной картѣ, находится *секанс* отъ туза въ
козыряхъ, тогда ходите съ младшей карты изъ секанса.

П Я Н И Ц Ы .

Происхожденіе этой игры неизвѣстно, и назаніе ее неособенно красиво, но между тѣмъ она не безынтересна.

При игрѣ въ четверомъ и болѣе, употребляютъ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты, при игрѣ вдвоемъ, играютъ въ тридцать двѣ карты.

Играющія собирая въ кучку сдаваемые карты, неразсматриваютъ ихъ, и мастямъ не придаютъ особеннаго значенія.

Вся колода картъ, раздается всѣмъ играющимъ по равному количеству.

Сдающему предоставляется право ходить первому, и онъ снимая верхнюю карту съ кучки, кладетъ ее на столъ. Другіе поступаютъ точно также, и чья карта окажется старшей, тотъ беретъ взятку и кладетъ ее внизъ кучки. Такимъ образомъ продолжаютъ игру, и, тотъ, который успѣетъ скорѣе сбить или спустить всѣ свои карты—выигрываетъ.

Во время игры, когда сойдутся спорныя карты: 2—3 одинаковаго значенія, т. е. двѣ шестерки, или два короля, тогда играющимъ необходимо класть новыя карты на кучку, и у кого окажется старшая, тотъ беретъ. Если между спорными картами окажутся тузы, то старшимъ считается тотъ, который раньше былъ положенъ. Вообще при спорныхъ картахъ, тотъ изъ играющихъ, который ранѣе другихъ клалъ карту, пользуется преимуществомъ и вторично изъ колоды карты не вынимаетъ. Въ слѣдствіе этого, игроки обязаны строго держаться очереди и должны класть карты послѣдовательнымъ порядкомъ.

Игру въ *пьяницы* можно вести на деньги и безъ денегъ. Все зависитъ отъ договора.

ГОРКА.

Это одна изъ извѣстныхъ старинныхъ картежныхъ игръ.

Въ горку играютъ отъ двухъ до девяти человѣкъ. Колода для игры употребляется въ тридцать двѣ карты. Каждая карта считается по числу значущихся въ ней очковъ; валетъ, дама и король считается за 10-ть, тузъ за 11-ть очковъ.

До сдачи картъ, игроки уговариваются по чемъ играть: обусловливаютъ ставку и количество *фалекъ*.

Фалкой называется та карта, которой придано особенное значеніе, на примѣръ: при тузѣ она означаетъ туза, при королѣ короля, при десяткѣ десятку и т. д. *Фалка* примыкаетъ къ каждой масти: при бубняхъ она составляетъ бубновую масть, при червяхъ червонную масть и т. д.

Число *фалекъ* можетъ быть нѣсколько; количество ихъ зависитъ отъ уговора. Въ *фалки* преимущественно назначаются дамы или шестерки.

Согласившись о ставкѣ, числѣ и выборѣ *фалекъ*, игроки рѣшаютъ вопросъ: кому сдавать. Въ большинствѣ случаевъ этотъ вопросъ рѣшается старшинствомъ картъ.

Сдающій перетасовавъ карты, даетъ ихъ снять своему подручному, который, если найдетъ для себя выгоднымъ, то изъ одной части снятыхъ картъ, беретъ двѣ послѣднія, за тѣмъ начинается сдача. Если, подручный взялъ двѣ карты, то сдающій, въ первый ходъ, долженъ его обойти; если же онъ не взялъ, то ему слѣдуетъ давать первому. Сдаютъ всеѣмъ игрокамъ четыре карты, первая двѣ карты, лицевой стороной внизъ; вторые двѣ карты, лицевой стороной вверхъ; себѣ

же, сдающій кладетъ всѣ четыре карты закрытыми. Исключеніе изъ этого правила можетъ быть только при слѣдующихъ условіяхъ.

I. Если кто получивши двѣ первыя карты вскроетъ ихъ, то остальные двѣ даются ему закрытыми.

II. Кто изъ первыхъ двухъ сданныхъ картъ, вскроетъ одну, тому при сдачѣ остальныхъ двухъ картъ, одна дается открытой, а другая закрытою.

III. Если подручный сдающаго, ранѣе сдачи поставитъ на *конъ*, т. е. къ первой ставкѣ что нибудь прибавитъ, тогда ему сдають всѣ четыре карты закрытыми. Поставитъ такимъ образомъ на *конъ* деньги, значить: *поставитъ на темную*. Отъ этого и называется: сдавать *въ темную*.

IV. Если сидящій подъ тѣмъ, кто поставилъ *темную*, выставитъ на *конъ* больше той суммы, какую поставилъ первый, то это значить: *перетемнилъ*. Кто *перетемнитъ*, тотъ получаетъ карты тоже закрытыми. Перетемнять могутъ всѣ играющіе.

V. Всѣ карты, которыя сдаются открыто, кладутся предъ каждымъ игрокомъ на столъ, и до окончанія игры никто не можетъ принять ихъ къ себѣ на руки, исключая только тѣхъ, которыя спасуютъ.

VI. Какъ только окончится сдача, то сдатчикъ, сейчасъ же долженъ вскрыть двѣ какія нибудь карты изъ своихъ четырехъ, и остальные карты, оставшіеся отъ сдачи, отодвинуть къ сторонѣ.

Кромѣ этого, необходимо знать терминологію и правила игры въ горку.

Трынка. Трынкой называются три карты одного значенія, въ числѣ которыхъ можетъ находится и *фалка* напримѣръ: три туза, два туза и фалка.

Четверикъ. Четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, напримѣръ: четыре короля, четыре дамы; три короля и фалка, и т. д.

Хлюсть. Хлюстомъ называются четыре карты одной масти, напимѣръ: четыре черви, четыре бубны, три трефы и фалька, и т. д. Три карты одной масти, или двѣ карты одной масти и фалька, считаются тоже хлюстомъ.

На трехъ. Три карты одной масти безъ фальки, или двѣ карты съ фалькой.

Каждая *трынка* и *три карты* перебиваются *четверикомъ* и *хлюстомъ*. Трынка старше трехъ картъ, а четверикъ старше хлюста. Трынка и четверикъ старшей масти, перебиваютъ трынку и четверикъ младшей масти.

Хлюсть и три карты имѣютъ преимущества одинъ противъ другаго, напимѣръ: *хлюсть* изъ туза, короля и фальки, старше всѣхъ другихъ хлюстовъ.

Какъ только сдача окончится, то подручный сдававшего начинаетъ разсматривать свои четыре карты; и если увидить что у него есть что-нибудь изъ вышеозначеннаго, то идетъ въ гору; если же карты окажутся незначущими, то онъ пасуетъ.

Идти въ гору, значить увеличивать ставку. *Пасовать* значить отказаться отъ участія въ игрѣ.

Игра продолжается до тѣхъ поръ, покуда всѣ игроки не спасуютъ за исключеніемъ двоихъ, которые могутъ кончить игру миромъ.

Если во время сдачи картъ, кто нибудь ставилъ *темную*, тогда первый выходъ принадлежитъ тому, кто сидитъ подъ рукою.

Строго говоря, *горка*, не заключаетъ въ себѣ почти никакихъ особенныхъ правилъ. Выигрышъ зависитъ больше отъ риска, смѣлости и увеличиванія ставокъ. Смѣлость въ этой игрѣ, играетъ немаловажную роль. Сплошь и рядомъ бываетъ, что смѣлый игрокъ на плохихъ картахъ выигрываетъ, а боязливый и робкій проигрываетъ на хорошихъ. По этому необходимо обращать вниманіе не на одни только карты, но

и на играющего, т. е. вглядываться какъ онъ ведетъ игру: смѣло, рискованно, или боязливо.

Лучше всего играть на вѣрняка, чѣмъ рисковать. Если у всѣхъ на вскрышѣ находятся слабыя карты, а у васъ *четверикъ* то можно смѣло идти въ гору.

Самая обманчивая вскрыша, есть тузъ и фалька, или просто двѣ фальки; въ послѣднемъ случаѣ приходится играть на удачу, отъ чего нужно всегда воздерживаться. Между тѣмъ, есть ли у васъ вскрыты тѣже самыя карты, тогда можно войти въ игру, но если замѣтите, что имѣющій двѣ первые карты, идетъ въ гору большими ставками, то лучше отказаться отъ игры.

Когда у главнаго вашего противника лежитъ на вскрышѣ фалька съ какой-нибудь небольшой картой, то пускайтесь въ игру смѣло, но не иначе какъ только какъ при хорошихъ картахъ.

Если у кого нибудь на вскрышѣ лежатъ двѣ карты одной масти при чемъ легко можетъ быть у васъ хлюстъ, въ такомъ случаѣ нужно счесть очки открытыхъ картъ у своего соперника, и предположивъ къ тому двѣ фальки, счесть какъ собственный хлюстъ, такъ и предполагаемый другой хлюстъ, и когда увидите, что вашъ старше, то играйте безъ особенной боязни,

Если у игрока находятся на вскрышѣ двѣ карты разныхъ мастей и наименованій, тогда вамъ ужъ извѣстно, что у него нѣтъ *четверика*; по этимъ же картамъ можно узнать и могущую у него случиться *трынку*.

Означенныя правила относятся до игры, такъ называемой, на *свѣтлыхъ*. При игрѣ же на *темныхъ* нѣтъ правилъ.

ПОДАВКИ.

Въ подавки играютъ въ двоимъ, въ двѣ колоды картъ. Чтобы узнать, кому начинать игру, кладутъ на столъ двѣ карты. У каждого играющаго находится по колодѣ картъ.

Тотъ, кому слѣдуетъ начинать, тщательно тасуетъ имѣющуюся у него колоду и затѣмъ идетъ съ верхней карты, на которую другой играющій кладетъ свою карту, не обращая вниманія на то, какая будетъ идти вслѣдъ за ней. Такимъ образомъ продолжается сносъ картъ, до тѣхъ поръ, покуда не выпадетъ тузъ или король какой-нибудь масти. Тотъ, кто положилъ туза, останавливается сносить; другой же игрокъ, въ это время, сносить на кучку карты, послѣ чего свесшій туза беретъ всю кучку, и кладетъ ее подъ низъ своихъ картъ.

Въ такомъ порядкѣ и видѣ продолжается игра до тѣхъ поръ, покуда у одного изъ играющихъ не выйдутъ всѣ карты, а къ другому не перейдутъ обѣ колоды.

На открытаго туза однимъ, другой кладетъ три карты, а на открытаго короля—двѣ.

МЕЛЬНИКИ.

Въ мельники могутъ играть отъ двухъ до десяти лицъ, и чѣмъ больше играющихъ, тѣмъ она веселѣй.

Первая сдача картъ предоставляется каждому желающему.

Каждому играющему, сдатчикъ даетъ три карты; послѣ раздачи картъ, вскрывается съ оставшейся колоды верхняя карта и кладется крестообразно подъ низъ колоды.

Розыгрышъ мельниковъ мы раздѣляемъ на двѣ половины.

1.

Подручный сдававшего выходитъ съ какой ему вздумается карты къ своему подручному, который сноситъ на нее, тоже какую ему заблагоразсудится карту, но одинаковой съ нею масти, что составить взятку, принадлежащую тому, кто положить старшую карту. Снесенныя карты съ рукъ, пополняются изъ лежащей на столѣ колоды. Если взятка достанется ходившему, то слѣдующіе выходы будутъ принадлежать ему до тѣхъ поръ, покуда его подручный не приметъ или непокроетъ идущую къ нему карту. Принять карту можетъ только тотъ, у кого нѣтъ требуемой масти и онъ не хочетъ покрыть козыремъ. Получивъ такимъ образомъ взятку, второй играющій играетъ такимъ же порядкомъ съ третьимъ, третій съ четвертымъ и такъ далѣе, что продолжается до тѣхъ поръ, покуда неостанется ни одной карты въ колодѣ и на рукахъ играющихъ. Послѣ этого, играющіе берутъ на руки набранныя ими взятки, и продолжаютъ разыгрывать другую половину мельниковъ.

II.

Тотъ, кто прежде всѣхъ успѣлъ разыграть доставшіяся на его долю карты, пользуется правомъ перваго выхода, съ какою ему вздумается карты. Сидящій возлѣ него, долженъ эту карту перекрыть или принять: въ первомъ случаѣ онъ передаетъ эти двѣ карты третьему, который долженъ положенную карту вторымъ играющимъ, перебить или принять. Эту третью, послѣдняго играющаго, карту, долженъ перебить или принять четвертый, и т. д., что продолжается до тѣхъ поръ, пока въ возрастающей такимъ образомъ *кучѣ*, будетъ находиться столько картъ, сколько всѣхъ играющихъ, за исключеніемъ одного; въ этомъ послѣднемъ случаѣ, кому достанется разыгрывать кучу, сдѣлавъ надлежащую покрывку, откладываетъ всѣ эти карты къ сторонѣ, которая больше и не входятъ уже въ составъ разыгрываемой игры. Раскрывшій такимъ образомъ всю *кучу*, идетъ съ другой, какою ему заблагоразсудится карты, при чемъ подручный его, поступаетъ точно тѣмъ же порядкомъ, какъ онъ поступалъ при существованіи первой *кучи*.

Относительно приема, соблюдаются слѣдующія правила.

Если кто приметъ первую выходную карту, тогда его подручный долженъ выходить съ другой, какою онъ сочтетъ лучше.

Если кто не можетъ или не хочетъ покрыть чьей-нибудь перекрыши, тогда онъ принимаетъ одну только подходную къ нему покрывку, послѣ этого, сидящему около его, слѣдуетъ крыть оставшуюся затѣмъ въ кучѣ верхнюю карту.

Общее правило игры заключается въ томъ, чтобы держать свои карты самымъ скрытнымъ образомъ.

Никогда не слѣдуетъ выходить съ самыхъ старшихъ и вѣрныхъ картъ. Не нужно выходить съ козырей ранѣе того, покуда не узнается, что и у вашего подручнаго есть козыри, но только младшія.

На подходныя къ вамъ карты, нужно всегда сносить самыя

младшія карты. Если къ вамъ ходятъ съ маленькой карты, то ее нужно не крыть, а принимать.

Когда идутъ съ сильной карты, и при томъ съ такой масти, которой у васъ нѣтъ, нужно бить козыремъ.

Если на рукахъ находится три карты одной масти, то нужно ходить со старшей. Когда бываетъ два-три козыря, то нужно ходить съ среднего, чтобы въ послѣдствіи можно было его возвратить обратно, оставшімся, старшимъ козыремъ.

Когда выходная ваша козырная карта будетъ принята, то въ слѣдующій ходъ ее необходимо вытребовать обратно.

Если выйдутъ къ вамъ съ такой масти, карты которой у васъ есть, то нужно сносить младшую карту.

Когда пойдутъ съ какой-нибудь невыгодной карты, а у васъ на рукахъ все козыря, тогда лучше принять.

Выходить нужно съ той масти, которая у васъ длиннѣе.

Не нужно крыть подходовъ или перекрытыхъ картъ козырями, исключая только того случая, когда ими случится раскрывать. Для раскрывши не слѣдуетъ жалѣть послѣдняго козыря.

Если пойдутъ съ какой-либо карты, такой масти, которой у васъ нѣтъ, то нужно крыть маленькой картой.

Ходить съ большихъ картъ никогда не нужно. Очень выгодно выходить съ такой масти, которой у васъ одна карта.

ЦЫГАНКА.

При игрѣ въ четверомъ, употребляютъ колоду въ тридцать шесть картъ, при игрѣ въ пятеромъ и болѣе, въ пятьдесятъ двѣ карты.

Въ этой игрѣ, роль *цыганки* выполняетъ дама пикъ. Она ничего не кроетъ и ее никто не можетъ крыть.

На чью долю выпадетъ сдача картъ, тотъ полную колоду картъ раскладываетъ кругомъ и въ срединѣ этого, импровизованнаго кольца, кладетъ козыря.

Первый выходъ дѣлаетъ сдатчикъ, взявши какую-нибудь карту изъ образовавшагося круга картъ. Подручный сдатчика поступаетъ точно также какъ и онъ, и если ему придется выдернуть изъ круга старшую карту той же масти, то онъ ея кроетъ и взятку тащить себѣ, когда же выдернется младшая карта или другой масти, то взятку беретъ тотъ игрокъ, который ходилъ, и такимъ образомъ продолжаютъ брать изъ круга и крыть, до тѣхъ поръ покуда разберутся всѣ карты. Играющій, выдернувшій изъ круга какого-нибудь козыря, обязанъ положить его въ свою кучку, и выдернуть другую карту, чтобы съ нею ходить. Точно также должно поступать и съ *цыганкой* (пиковая дама), съ которой, какъ мы уже говорили, ходить не допускается, а потому ее и нужно сберегать до совершеннаго розыгрыша картъ. Послѣ этого, разыгрывается *цыганка* такъ: игрокъ собравши карты, и перевернувъ изнанкой къверху, развертываетъ ихъ полукругомъ и подаетъ подручному, который, выдернувъ карту, лицевой сторо-

ной кладетъ на столъ, и сообразившись съ своими картами, кроетъ ее или принимаетъ. Игра продолжается въ такомъ родѣ, покуда не разойдутся всѣ карты, и *цѣпанка* въ лицѣ пиковой дамы, послѣ всевозможныхъ переходовъ отъ одного игрока къ другому, не застрянетъ у кого-нибудь изъ играющихъ.

Нужно имѣть крайнюю осторожность, при смѣшиваніи и перетасовки картъ. Распустивши вѣрообразно кучку картъ, слѣдуетъ держать ихъ такъ, чтобы не было никакой возможности подглядѣть, ни расположенія картъ, ни мѣста нахождения *пиковой дамы*.

ДУРАЧКИ.

Игра въ *дурачки*, одна изъ самыхъ распространенныхъ и общеизвѣстныхъ игръ въ нашемъ отечествѣ.

Этой игрой могутъ забавляться отъ двухъ до семи чело-вѣкъ, одной колодой въ тридцать шесть картъ.

Выборъ мѣста и сдача картъ, зависитъ или отъ договора, или отъ старшинства картъ.

Стасовавши хорошенько колоду, слѣдуетъ сдавать каждому играющему по пяти картъ. Послѣ сдачи вскрывается козырь и кладется подъ колоду такъ, чтобы его можно было всѣмъ видѣть. Вскрытая карта, обозначаетъ козырную масть.

Получивши отъ сдатчика пять картъ, каждый игрокъ дол-женъ ихъ рассмотреть: нѣтъ ли у него *паръ*, изъ которыхъ состояются *тройки*, *пятерки*.

Первый выходъ принадлежитъ подручному сдававшего. Если у него есть пара, т. е. двѣ шестерки, двѣ семерки, и т. д., то онъ ходитъ съ нихъ къ своему сосѣду, прибавивъ къ этой парѣ какую-нибудь третью карту, что и составитъ *тройку*. Если же на рукахъ находится двѣ пары: двѣ десятки и два валета, и т. д. то прибавивъ къ этимъ двумъ парамъ какую-либо пятую карту, онъ ходитъ всѣмъ пяткомъ, т. е. *пятеркой*. Когда паръ не составляется, то нужно ходить съ одной карты.

Когда сосѣдъ покроетъ всѣ карты, которыми къ нему хо-дили, то онъ точно также, какъ и первый подручный, идетъ съ одной, съ тройки или пятка, къ своему подручному.

Если тѣхъ картъ, которыми идутъ, не чѣмъ покрыть, т. е. нѣтъ ни старшей масти, ни козырей, тогда ихъ нужно принять. Послѣ того, кто принялъ, ходить слѣдующій игрокъ.

Каждый играющій, снесшій съ своихъ рукъ карты, пополняетъ ихъ изъ колоды. Пополняется, конечно, только тогда, когда на рукахъ нѣтъ пяти картъ.

Когда въ колодѣ и на рукахъ у играющаго картъ не останется, то онъ изъ игры выходитъ, — дожидаясь новой сдачи. Продолжаютъ игру тѣ, у которыхъ имѣются еще карты. Тотъ, у кого останется двѣ или болѣе картъ, а у другихъ ужъ нѣтъ, то въ наказаніе того, что у него остались карты, его величаютъ *дурачкомъ* и кромѣ того, онъ обязанъ сдавать карты, до тѣхъ поръ, покуда не выйдетъ изъ дурачковъ, т. е. не выиграетъ.

Есть условіе, чтобы никто не снималъ стасованныя карты дурачкомъ, иначе онъ дѣлается самъ дурачкомъ и долженъ сдавать карты.

Ходить лучше съ одной карты, чѣмъ съ троекъ хорошей масти и въ особенности козырей. Козырей нужно стараться беречь.

Если на вскрышѣ хорошій козырь, то его можно подмѣнить козырной шестеркой, у кого таковая есть.

Лучше принять, чѣмъ крыть хорошую, старшую масть и въ особенности составляющихъ *пару*.

Когда въ колодѣ находится еще много картъ, то принимать ихъ можно безъ боязни.

Если же остается въ колодѣ двѣ или три карты, тогда нужно стараться, какъ можно скорѣй сбывать свои карты, не стѣсняясь ни хорошей мастью, ни козырями.

Когда отъ частыхъ пріемовъ, накопятся на рукахъ много картъ, тогда выгоднѣе ходить съ *троекъ* и *пятокъ*.

Оставшись играть въ двоємъ, нужно принимать всѣ мѣры къ тому, чтобы оставить своего противника въ дуракахъ и не дѣлать *розырыша*.

Если въ колодѣ нѣтъ картъ, а на рукахъ противника мало, тогда нужно ходить съ тройки или пятерки такихъ картъ, между которыми находилась бы какая-нибудь карта, которая вынудила бы сосѣда принять, если не всѣ, то хоть нѣсколько картъ. При такомъ условіи игра можетъ затянуться и легко выиграть.

Въ дурачки можно играть и на деньги, что конечно зависитъ отъ условія играющихъ.

АНГЛІЙСКІЕ ДУРАЧКИ.

Англійскіе дурачки разыгрываются точно также какъ и русскіе, съ тою только разницею, что въ нихъ не существуетъ *троекъ* и *пятерокъ*, а только пары: два туза, два короля, два валета и такъ далѣе по порядку.

Каждому играющему сдается шесть картъ и вскрывается козырь.

Съ одной карты ходить нельзя, необходимо парами, за неимѣніемъ которыхъ слѣдуетъ сказать *пасъ*, и предоставить право хода слѣдующему игроку. Точно также слѣдуетъ поступать и тогда, когда на рукахъ шесть козырей, съ которыми или жалко разстаться, или невыгодно ходить.

Нерѣдко случается имѣть на рукахъ три пары, которыя хорошо сбыть своему сосѣду и занести на него всю условную сумму за игру.

Цѣна игры зависитъ отъ договора.

СЕМЬ ЛИСТОВЪ или НОСКИ.

Въ семь листовъ могутъ играть отъ двухъ до пяти чело-
вѣкъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Сдача картъ зависитъ отъ предварительнаго условія.

Сдатчикъ, всѣмъ играющимъ даетъ по семи картъ, затѣмъ
открываетъ козыря, который выражаетъ козырную масть,
принадлежащую сдающему.

Первымъ ходитъ подручный сдающаго. Каждый игрокъ дол-
женъ набрать семь взятокъ и затѣмъ ждать начала новой игры.

Розыгрышъ оканчивается тѣмъ, что не набравшій семи взя-
токъ, проигрываетъ игру.

На карту съ которой ходятъ, слѣдуетъ класть той же ма-
сти старшую карту, а если требуемой масти нѣтъ, то бить
козыремъ.

Ходить можно съ какой угодно карты.

Какъ только игра кончится, то кто-нибудь изъ играющихъ,
тасуетъ всю колоду картъ, даетъ снять своему подручному и
затѣмъ смотритъ послѣднюю карту, по числу очковъ кото-
рой, производится расчетъ по заранее условленной платѣ,
за каждый очекъ. Тузы считаются по 11 очкамъ, короли, да-
мы, валеты по десяти, остальные потому числу очковъ, ко-
торые на нихъ значатся.

Простой народъ, за неимѣніемъ денегъ расплачивается из-
вѣстнымъ числомъ ударовъ, тремя картами, по носу, напри-

мѣръ: на послѣдней картѣ внизу колоды — семерка, и все играющія бьютъ проигравшаго каждый семь разъ по носу.

Проигравшій, въ видахъ самосохраненія своей фizioноміи, беретъ въ обѣ руки по нѣсколько картъ и закрываетъ ими лицо, оставляя открытымъ только одинъ носъ, который иногда отъ ударовъ сдѣлается похожимъ на вареннаго рака.

Во время подобной экзекуціи, смѣхъ и крикъ на всю улицу. Вотъ почему эта игра и называется игрою въ носки.

Ф О Ф О Н Ы.

Тотъ, которому по жеребію или уговору придется сдавать карты, стасовавши ихъ, выдергиваетъ изъ колоды какую-нибудь карту на угадъ и не показывая ее никому изъ играющихъ, кладетъ подъ салфетку или дно лампы. Затѣмъ остальные карты, раздаетъ играющимъ по равному количеству, которые принявши ихъ, отбрасываютъ *парамі* (два туза, два короля и т. д.) въ какую-нибудь сторону, удерживая остальные у себя на рукахъ.

Послѣ этой операціи, находящійся у сдатчика подъ рукой, перевортываетъ находящіяся у него карты, лицевой стороной внизъ, подаетъ ихъ своему подручному, который взявъ на угадъ какую-нибудь изъ этихъ картъ, составляетъ *пару*, откидываетъ ее въ сторону и затѣмъ передаетъ остальные своему сосѣду, въ томъ же порядкѣ и видѣ, какъ и самъ принялъ.

Такимъ образомъ продолжается игра, до тѣхъ поръ, покуда, у кого-нибудь изъ играющихъ, останется на рукахъ карта, каковой составитъ пару та карта, которая спрятана и выражаетъ собой *фофона*.

ТРИ ЛИСТИКА.

Эта игра очень проста, но вмѣстѣ съ тѣмъ и занимательна.

Въ эту игру въ большинствѣ случаевъ играютъ только въ двоємъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Какъ только играющія сойдутся въ условіяхъ игры, то одинъ изъ нихъ стасовавши колоду картъ, сдаетъ себѣ и своему противнику по три карты, выкидывая ихъ по одной.

Каждый изъ игроковъ, ставитъ на конъ условленную сумму денегъ.

Послѣ сдачи двумъ игрокамъ шести картъ, седьмая вскрывается и означаетъ козыря. Вскрытый козырь достается сдававшему, вмѣсто котораго онъ сноситъ какую ему захочется карту.

Противникъ сдававшаго выходитъ первый, съ какой ему вздумается карты, на которую другой игрокъ, долженъ сносить такой же масти карту, что и составить взятку того, чья будетъ старше карта.

За неимѣніемъ требуемой масти, должно крыть козыремъ, не имѣя же ни старшей масти, ни козыря, слѣдуетъ класть какую-нибудь карту. Кто возьметъ двѣ или три взятки, тотъ выигрываетъ.

Если выиграетъ сдававшій, то всѣ деньги поставленныя на конъ противникомъ, достаются ему; если же сдававшій проиграетъ, то платитъ своему противнику то количество денегъ, какое имъ было поставлено.

Когда случится на рукахъ небольшой козырь, то ходить лучше съ какой-нибудь другой масти.

При большемъ козырѣ и какой-нибудь другой сильной карты, необходимо козырять.

Если на рукахъ всѣ карты одной масти, то нужно ходить со старшей.

Когда нѣтъ козырей, то необходимо идти со старшей карты и въ особенности съ той, которая самъ другъ.

Если на рукахъ два маленькихъ козыря и третья какой-нибудь другой масти, то нужно выходить съ послѣдней.

З Ъ В А К И.

Игра въ *зъваки* имѣетъ чрезвычайно много сходства съ игрой въ *свиньи*, съ тою только разницею, что она гораздо сбивчивѣе послѣдней.

Число играющихъ ограничивается четырьмя лицами. Колода въ пятьдесятъ двѣ карты.

Вся суть игры заключается въ томъ, чтобы *не звать*; малѣйшій промахъ можетъ быть наказанъ тѣмъ, что одинъ изъ играющихъ воспользовавшись имъ, можетъ спустить весь свой магазинъ въ одинъ приемъ.

Въ зъвакахъ, не соблюдая мастей, кладутъ карты на *магазины* всѣхъ играющихъ. Карта, которая называется *казенной*, снимается сверху колоды.

Дѣйствіе тузовъ равно всѣмъ картамъ.

Играющій положивши карты на свой магазинъ говоритъ: *дома* и затѣмъ лишается всякаго права снять ее обратно, не смотря даже на то, если онъ этой картой и промахнется.

Если у послѣдняго изъ играющихъ останутся карты, то онъ и проигрываетъ.

Коновыя деньги дѣлятся между всѣми игравшими поровну.

Для болѣе полного ознакомленія съ этой игрой, необходимо ознакомиться съ игрой въ *свиньи*.

ЧУХНЫ.

Эта игра скорѣе дѣтская, чѣмъ взрослыхъ.

Въ чухны можно играть въ двоемъ, въ троёмъ и такъ далѣе, до пятнадцати человѣкъ.

Разыгрывается она слѣдующимъ образомъ.

Ктонибудь изъ играющихъ, стасовавши колоду картъ, кладетъ ее на срединѣ стола и вскрываетъ верхнюю карту, на которую другой игрокъ долженъ класть старшую карту, на примѣръ: если сдававшій вскрылъ семерку, то другой игрокъ долженъ положить на нее осьмерку, третій девятку, четвертый десятку и такъ далѣе. Такимъ образомъ, тому кому слѣдуетъ перекрывать, беретъ изъ лежащей на столѣ колоды по одной карты, до тѣхъ поръ, покуда ему не удастся взять нужную семерку, чтобы покрыть шестерку; не нужные же карты остаются у него на рукахъ, которыя могутъ понадобится ему для слѣдующей крыши. Точно такъ поступаютъ и всѣ остальные игроки.

Всѣ покрытыя карты кладутся въ одну кучу, лицевой стороной вверхъ. Если же у кого-нибудь не окажется требуемой карты и въ колодѣ ничего не осталось, тогда онъ долженъ верхнюю карту, лежащую на кучѣ, принять, а остальные затѣмъ карты въ кучѣ, отодвинуть въ сторону, которыя и не должны ужъ больше входить въ игру.

Какъ только ктонибудь приметъ такимъ образомъ, то подручный принявшаго выходитъ съ своей карты и игра продолжается въ прежнемъ порядкѣ, до тѣхъ поръ, покуда у играющихъ не останется ни одной карты. Тотъ же у кого осталась одна или болѣе картъ проигрываетъ и получаетъ названіе *чухны*.

ЕРОШКИ.

Игру въ ерошки, можно отнести тоже къ дѣтскимъ играмъ. Козырей въ игрѣ нѣтъ, господствуетъ только масть.

Играть могутъ отъ двухъ до десяти человѣкъ.

Сдача картъ производится по соглашенію. Каждому игроку сдается по три карты.

Розыгрывается она такимъ образомъ: каждый игрокъ взявши какую-нибудь изъ своихъ трехъ картъ и перевернувши лицевой стороной внизъ, шаркаетъ ею постолу, и потомъ мѣняется ею съ кѣмъ-нибудь, на другую карту. Поступая такимъ образомъ, каждый старается набрать три карты одной масти, и достигнувъ этой цѣли *выходитъ* изъ игры.

Всякій *вышедшій* долженъ раскрыть свои карты, остальные игроки разсмотрѣвъ ихъ, продолжаютъ играть: всѣ *вышедшіе* дожидаются новой сдачи картъ. Такимъ образомъ поступаютъ до тѣхъ поръ, покуда не выйдутъ всѣ игроки, кромѣ игрока, который остался. Этотъ послѣдній и получаетъ названіе *ерошки*.

Проигравшему или *ерошкѣ* слѣдуетъ наказаніе, заключающееся въ слѣдующемъ: кто-нибудь изъ *вышедшихъ* стасовавши всю колоду, вскрываетъ на ней съ обеихъ сторонъ по одной картѣ и взявши руками по полколоды, очень быстро перебираетъ ими передъ глазами проигравшаго, произнося *туманъ тебѣ на глаза*. Потомъ не много отойдя, повторяетъ этотъ фокусъ нѣсколько разъ; при этомъ проигравшій долженъ на угадъ, съ которой нибудь стороны схватить какую-нибудь карту, и за первую пойманную карту его прощаютъ.

С В И Н Ъ И.

Простая, но довольна интересная игра. Такъ какъ число играющихъ въ ней неограничено, то немѣшаетъ пустить въ ходъ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты, которую перетасовавши слѣдуетъ положить на столъ а поперегъ еещестерку или двойку, которыя и представляютъ свинью. Затѣмъ игроки снимаютъ съ колоды по одной картѣ и кладутъ ихъ, каждый передъ собой. Каждая положенная карта передъ игрокомъ, изображаетъ его *магазинъ*.

На карту, которая представляетъ, *свинью*, кладутся карты по мастямъ, начиная съ младшихъ.

На карты, которыя изображаютъ *магазины*, кладутъ карты неразбирая мастей и начинаютъ со старшихъ. Такъ какъ тузы никуда не идутъ, то на нихъ кладутъ королей. Если тузъ лежитъ на *магазинѣ*, то его снять никакъ нельзя, даже на *свинью*. Свинья оканчивается королемъ и откладывается въ сторону; слѣдующая свинья начинается съ первой показавшейся на *магазинѣ* шестерки или двойки.

Принято за правило, класть карты на *магазины* только на право и на лѣво. Тотъ выигрываетъ *конъ*, кто успѣетъ спустить всѣ карты, за исключеніемъ тузовъ.

Если вскрывшаяся карта на *магазинѣ*, соотвѣтствуетъ картѣ *свиньи*, то она не можетъ уже идти на *магазинъ* другого игрока, а должна быть положена на *свинью*.

Положенная разъ карта на *магазинъ* не можетъ уже быть изъята.

Б А Б О Ч К А.

Въ эту игру менѣе трехъ и болѣе четырехъ играть немогутъ.

Колода употребляется въ пятьдесятъ двѣ карты. Право сдачи картъ рѣшается старшей картой.

Каждому играющему сдается три карты. Послѣ сдачи, при игрѣ втроемъ, вскрываютъ семь, а при игрѣ вчетверомъ, вскрываютъ четыре карты.

Въ центрѣ стола ставится коробочка, въ которую каждый изъ играющихъ кладетъ въ нее по одной фишѣ. Подручный сдававшего, разсмотрѣвъ свои карты, беретъ одну изъ открытыхъ на столѣ, соотвѣтствующую картамъ находящимся у него на рукахъ. Онъ можетъ взять и двѣ и три карты, если только счетъ ихъ очковъ, будетъ равняться счету тѣхъ картъ, которыя онъ имѣетъ.

У кого на рукахъ не окажется такой карты, которою бы онъ могъ взять со стола другую, то долженъ положить свои карты къ лежащимъ на столѣ и положить въ коробочку столько жетоновъ, сколько положить картъ.

Кто всѣми своими тремя картами возьметъ со стола другія, тотъ выигрываетъ партію и беретъ ставку.

Если этого въ которойнибудь сдачѣ не выйдетъ, то поставивши коробочку за свинутыя карты, сдаютъ снова, и такимъ образомъ увеличивается ставка до тѣхъ поръ, пока ктонибудь ее возьметъ выигравши партію.

Д А М Б А.

Эта игра отличается особенной простотой и очень схожа съ дурачками.

Колода употребляется въ тридцать шесть картъ. Каждому играющему сдается по шести картъ и вскрывается козырь. Ходятъ по одной и по нѣскольку картъ одной масти, т. е. двумя или тремя червями, двумя, тремя или четырьмя бубнами и т. д. Паръ, какъ это бываетъ въ дурачкахъ, въ этой игрѣ не существуетъ. Кроютъ мастью и козырями. Если не чѣмъ крыть, то принимаютъ. Очень часто случается, что иногда принять гораздо полезнѣй, чѣмъ покрыть, въ особенности когда замѣтишь, что этими картами впоследствии можно другому игроку принести вредъ.

Карты, которыя сносятся съ рукъ, замѣняются изъ колоды другими.

Особенность этой игры заключается въ томъ, что *пиковая дама*, которая не можетъ быть покрыта ни какою картой. Ей кому бы это почтенная дама не шла, она обязательна для того, чтобы ее принять.

Имѣющій пиковую даму, долженъ всѣми зависящими отъ него мѣрами, скрывать ее отъ всѣхъ игроковъ и по возможности беречь до конца игры чтобы въ самое нужное время, сходить съ нее и тѣмъ задержать ходъ своего сосѣда.

К О З Л Ы.

Игра разыгрывается обыкновенной колодой картъ, только безъ шестерокъ. Колода раздѣляется на двѣ половины. Первый разъ сдается пятнадцать картъ. Верхняя карта колоды служить козыремъ для двухъ игръ. Козырь принадлежитъ тому кто сдаетъ карты.

Игра разыгрывается въ четверомъ. Старшинство картъ имѣть слѣдующую оцѣнку: тузъ стоитъ 11 очковъ, король 4, дама 3, валетъ 2, десятка 10; остальные неимѣютъ никакой цѣнности и считаются *пустыми*.

По окончаніи каждой игры, производится счетъ очковъ взятымъ картамъ, и у кого окажется 61—62 очка, тотъ значить выигралъ партію.

Каждый изъ играющихъ записываетъ у себя 12 очковъ. Тотъ который сдѣлалъ болѣе 60 очковъ, списываетъ въ свою пользу съ cadaго игрока по два очка, съ сдатчика же одинъ очекъ. Если кто нибудь изъ играющихъ возьметъ съ кого нибудь двѣнадцать, то онъ выигрываетъ *козла* или *коня*.

Послѣ того какъ первая половина колоды картъ разыграется, сдаютъ вторую половину. Козыремъ остается таже карта, которая была и впервой половинѣ. Процессъ и результатъ игры тотъ же.

Особенность въ этой игрѣ составляютъ валеты. Трефовый валетъ старше всѣхъ картъ и бьетъ безъ исключенія всѣхъ козырей. Пиковый валетъ кроетъ валета червей и бубней, а также и всѣхъ козырей. Червонный валетъ кроетъ бубнового валета и козырей. Бубновый валетъ кроетъ только козырей.

Играющему необходимо сносить своему подручному младшія или пустыя карты, не жалѣя даже валетовъ, которые неособенно цѣнны. Послѣдніе если и берегать, то только тогда, когда нѣтъ козырей. Слѣдуетъ стараться сохранять тузы и десятки, какъ самыя главные карты для расчета.

Таблица счастливых дней для игры.

Родившимся въ январѣ.

Январь. 1, 4, 6, 10, 15, 19, 23.
 Февраль. 2, 3, 7, 20, 22.
 Мартъ. 3, 5, 11, 13, 16, 21.
 Апрель. 3, 15, 25, 26, 27, 28.
 Май. 1, 4, 10, 11, 15, 20, 30.
 Июнь. 1, 2, 3, 6, 16, 20, 30.
 Июль. 1, 3, 6, 7, 30.
 Августъ. 2, 5, 10, 17, 29, 31.
 Сентябрь. 5, 12, 13, 18, 30.
 Октябрь. 1, 2, 3, 10, 20, 30.
 Ноябрь. 10, 11, 15, 20, 30.
 Декабрь. 5, 8, 15, 16, 21, 29.

Родившимся въ февралѣ.

Январь. 3, 7, 8, 19, 22, 29.
 Февраль. 1, 2, 6, 10, 13, 19.
 Мартъ. 2, 6, 12, 17, 23.
 Апрель. 2, 10, 12, 17, 22, 25.
 Май. 1, 7, 9, 10, 18, 27.
 Июнь. 5, 7, 18, 19, 24, 30.
 Июль. 4, 5, 9, 18, 19, 23, 28.
 Августъ. 1, 4, 9, 10, 11, 24, 29.
 Сентябрь. 4, 9, 18, 19, 23, 28.
 Октябрь. 1, 6, 9, 10, 14, 20, 29, 30.
 Ноябрь. 1, 8, 10, 18, 19, 27.
 Декаб. 1, 3, 10, 11, 15, 19, 29.

Родившимся въ мартѣ.

Январь. 1, 6, 14, 23, 30, 31.
 Февраль. 7, 8, 9, 24, 25.
 Мартъ. 1, 6, 9, 16, 17, 31.
 Апрель. 2, 3, 5, 11, 13, 16, 21.
 Май. 1, 16, 17, 18, 19, 20.
 Июнь. 13, 14, 23, 28.
 Июль. 5, 8, 21, 22, 30.
 Августъ. 5, 8, 9, 22, 23, 28.
 Сентябрь. 13, 15, 16, 19.
 Октябрь. 2, 5, 8, 20, 25, 26.
 Ноябрь. 1, 7, 9, 10, 11, 17, 18.
 Декабрь. 13, 14, 18.

Родившимся въ апрѣлѣ.

Январь. 1, 4, 9, 16.
 Февраль. 2, 12, 14, 22, 24, 26.
 Мартъ. 4, 6, 8, 19, 23, 29.
 Апрель. 1, 5, 10, 15, 20, 30.
 Май. 2, 4, 10, 12, 19, 29.
 Июнь. 1, 10, 12, 15, 21, 25.
 Июль. 1, 8, 11, 19, 27, 28.
 Августъ. 1, 2, 8, 19, 27, 28.
 Сентябрь. 1, 2, 4, 7, 20, 24.
 Октябрь. 2, 7, 9, 10, 20, 28.
 Ноябрь. 9, 10, 16, 20, 21, 26.
 Декаб. 1, 6, 12, 18, 19, 25.

Родившимся въ маѣ.

Январь. 1, 15, 16, 22, 29, 30.
 Февраль. 1, 2, 8, 16, 27.
 Мартъ. 1, 5, 9, 15, 21, 28.
 Апрель. 5, 11, 19, 24, 25, 27.
 Май. 4, 8, 9, 15, 18, 24, 31.
 Июнь. 1, 6, 18, 19, 27, 29.
 Июль. 6, 11, 13, 20, 28, 30.
 Августъ. 2, 5, 7, 15, 19, 25, 31.
 Сентябрь. 3, 4, 6, 16, 26.
 Октябрь. 1, 3, 8, 17, 20, 27.
 Ноябрь. 4, 6, 14, 18, 23, 28.
 Декабрь. 2, 4, 12, 14, 20, 31.

Родившимся въ іюнѣ.

Январь. 4, 11, 19, 21, 23.
 Февраль. 1, 3, 16, 22, 28.
 Мартъ. 1, 2, 12, 17, 27, 31.
 Апрель. 1, 5, 19, 21, 24, 27, 30.
 Май. 3, 7, 15, 18, 28.
 Июнь. 1, 6, 23, 24, 30.
 Июль. 4, 8, 16, 27, 30.
 Августъ. 1, 6, 11, 14, 20, 24, 27.
 Сентябрь. 2, 9, 14, 16, 28, 29.
 Октябрь. 4, 6, 8, 10, 20, 27, 30.
 Ноябрь. 2, 10, 14, 15, 21, 23.
 Декаб. 1, 4, 5, 16, 19, 26, 28, 29.

Родившимся въ іюлѣ.

Январь. 1, 7, 11, 16, 24, 29, 30.
 Февраль. 3, 12, 15, 20, 27.
 Мартъ. 2, 5, 8, 18, 19, 23, 27.
 Апрель. 4, 7, 17, 20, 25, 29.
 Май. 1, 3, 8, 18, 23, 25, 31.
 Июнь. 3, 4, 6, 15, 21, 28, 29.
 Июль. 4, 13, 16, 20, 24, 27, 31.
 Августъ. 1, 3, 14, 15, 26, 29.
 Сентябрь. 2, 16, 22, 25, 26, 28.
 Октябрь. 8, 11, 19, 20, 24, 31.
 Ноябрь. 7, 9, 13, 18, 28.
 Декабрь. 1, 3, 13, 21, 27, 31.

Родившимся въ августѣ.

Январь. 2, 10, 13, 17, 18, 28, 30.
 Февраль. 1, 2, 7, 17, 20, 23.
 Мартъ. 1, 6, 11, 14, 18, 23, 26, 31.
 Апрель. 3, 8, 15, 24, 26, 28.
 Май. 5, 7, 8, 24, 25, 27, 30.
 Июнь. 2, 9, 17, 20, 24, 30.
 Июль. 7, 19, 21, 22, 25, 26.
 Августъ. 1, 14, 17, 25, 27, 31.
 Сентяб. 5, 13, 14, 22, 26, 27, 30.
 Октябрь. 1, 9, 10, 21, 24, 27, 31.
 Ноябрь. 4, 5, 8, 10, 16, 21, 25.
 Декабрь. 3, 6, 14, 29.

Родившимся въ сентябрѣ.

Янв. 3, 8, 9, 13, 18, 22, 26, 28.
 Февр. 2, 4, 11, 12, 14, 19, 21, 26.
 Мартъ. 1, 3, 6, 13, 24, 30, 31.
 Апрель. 8, 19, 22, 25, 27.
 Май. 5, 16, 23, 24, 31.
 Июнь. 9, 18, 22, 23, 27.
 Июль. 13, 19, 21, 22, 27, 28.
 Августъ. 4, 5, 10, 25, 28.
 Сентябрь. 8, 13, 16, 19, 22, 30.
 Октябрь. 1, 3, 5, 8, 18, 22, 23.
 Ноябрь. 10, 20, 25, 26, 28.
 Декабрь. 4, 13, 16, 17, 29.

Родившимся въ октябрѣ.

Январь. 11, 21, 23, 22, 30.
 Февраль. 2, 7, 10, 24, 26.
 Мартъ. 1, 2, 4, 17, 20, 21.
 Апрель. 6, 7, 18, 27, 30.
 Май. 15, 16, 21, 22, 24, 26, 31.
 Июнь. 12, 18, 20, 22, 27.
 Июль. 1, 2, 5, 6, 26, 28.
 Августъ. 2, 9, 24, 25, 29, 30.
 Сентябрь. 6, 13, 19, 22, 30.
 Октябрь. 9, 15, 21, 26, 28.
 Ноябрь. 10, 16, 22, 24, 31.
 Декабрь. 12, 14, 15, 21, 22.

Родившимся въ ноябрѣ.

Январь. 3, 18, 20, 26.
Февраль. 2, 3, 6, 10, 16.
Мартъ 4, 6, 25, 28, 30.
Апрѣль. 7, 8, 16, 29.
Май. 13, 18, 22, 24, 31.
Іюнь. 12, 19, 21, 24.
Іюль. 8, 15, 23, 25, 31.
Августъ. 2, 13, 17, 26, 28.
Сентябрь. 10, 19, 21, 22, 29.
Октябрь. 1, 13, 14, 16, 17, 23.
Ноябрь. 5, 10, 20, 21, 26.
Декабрь. 7, 14, 25.

86

Родившимся въ декабрѣ.

Январь. 1, 4, 17, 21, 25.
Февраль. 8, 18, 23, 28.
Мартъ. 4, 15, 21, 27.
Апрѣль. 5, 8, 17, 26, 29.
Май. 6, 12, 15, 21, 23, 29.
Іюнь. 3, 4, 17, 20, 25.
Іюль. 8, 19, 24, 27, 31.
Августъ. 2, 17, 24, 25, 31.
Сентябрь. 10, 16, 23, 28.
Октябрь. 11, 15, 22, 25, 30.
Ноябрь. 14, 19, 22, 26.
Декабрь. 6, 12, 17, 29.

86

ДАМСКІЙ УГОДНИКЪ.
ПРАКТИЧЕСКІЕ УРОКИ
ВЪ ВОЛОКИТСТВѢ и УХАЖИВАНІИ
ЗА МОЛОДЫМИ ЖЕНЩИНАМИ.

ПОГОНЯ ЗА ПРЕКРАСНЫМЪ ПОЛОМЪ
и ПОБѢДА НАДЪ НИМЪ.
А ТАКА ЖЕНСКАГО СЕРДЦА.
ТАКТИКА ВОЛОКИТЬ.

ЧТО НРАВИТСЯ ЖЕНЩИНѢ въ ПОЖИЛОМЪ и НЕКРАСИВОМЪ МУЖЧИНѢ.
ЛЮБОВНЫЯ ПИСЬМА и ЗАПИСОЧКИ.

Составлена по запискамъ отставного гусара Аполлона Волокитина. Москва,
1883 г. Цѣна съ пересылкой 1 р. 50 к.

БРАЧНЫЯ УДОВОЛЬСТВІЯ.

ПРАКТИЧЕСКІЯ
ВРАЧЕБНЫЯ и НЕ ВРАЧЕБНЫЯ НАСТАВЛЕНІЯ
ВСТУПИВШИМЪ ВЪ БРАКЪ
ОПЫТНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

для всѣхъ желающихъ приятно, счастливо и весело проводить время семейной жизни; сохранить половую способность до глубокой старости и имѣть красивыхъ, здоровыхъ дѣтей и не встрѣчаться съ тѣми семейными неудовольствіями, которыя отравляютъ брачную жизнь.

М. 1882 г. Ц. 1 р., въ коленкоровомъ красивомъ переп. 1 р. 50 к. съ перес

ЛОВКІЙ КАВАЛЕРЪ.
УМѢНЬЕ КАЗАТЬСЯ
СВѢТСКИМЪ ЧЕЛОВѢКОМЪ
ВЪ СРЕДѢ ХОРОШАГО ОБЩЕСТВА.

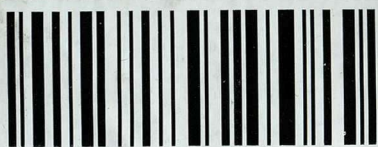
Необходимая книга для тѣхъ, которые желаютъ быть свѣтскими людьми съ изящными манерами.

Совѣты, правила, обычаи, обряды и всѣ условія требуемыя приличіями и этикетомъ большаго свѣта.

ХОРОШІЙ ТОНЪ.
ВКУСЪ и ИЗЯЩНЫЯ МАНЕРЫ.

Составилъ Баронъ Л. П. Фонъ-ПУФЪ. М. 1883 г. Ц. съ пересыл. 1 р. 25 к.

put
up



2011095521